CD z PEŁNĄ WERSJĄ GRY
+ POLSKA INSTRUKCJA

Virtua Fighter 2

NEWSY · RECENZJE · SOLUCJE · TIPSY · PORADY

Action PLUS® CD

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Nr 10/2001 Październik (43) Cena: 8,50 zł w tym VAT 7%

NOWOŚCI:
NHL 2002
Project Eden

Red Faction





Targi ECTS 2001



PEŁNA WERSJA GRY



Newsy
Zapowiedzi
Recenzje
Tipsy
Kąciki
Plakaty

Nr 43 • Październik 2001 8,50 Zł
future network poland Media with passion
9 771429 964013 09




JUŻ W SPRZEDAŻY!

Alien Nations II

Alien Nations 2 to gra rozwijająca ideę słynnych Osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji. Każda z nich wymaga innej strategii rozgrywki oraz posiada wyjątkowe umiejętności. Niezależnie jaką kierujesz rasą po raz pierwszy masz okazję obserwować tak naturalny rozwój swojego plemienia. Każdy obywatel ma swoje imię, charakter i upodobania. Nie musisz też swym poddanym cały czas wydawać rozkazów. Sami robią to co uznają za właściwe w danej sytuacji: zdobywają pożywienie, ścinają drzewa, rozmnażają się :-) No właśnie, możesz zapomnieć o „produkowaniu ludzi". To Twoi poddani połączeni w pary, zajmują się tym. Zabawy i psoty dorastających dzieci są miłym urozmaiceniem Twojej osady. Dzięki możliwości powiększenia obrazu bez utraty jakości grafiki, możemy z wielką precyzją podglądać naszych osadników. Nowatorstwo odwzorowania rozwoju społeczeństwa i piękna grafika to nie wszystko. Od teraz masz dwie różne drogi prowadzące do podporządkowania pozostałych plemion: wojnę lub dominację gospodarczą. Buduj, rządź, odkrywaj, walcz!

- Trzy odmienne rasy Pimmonowie, Amazonki oraz Sajikisowie.
- Zapierająca dech w piersiach, niezwykle szczegółowa grafika 3D z możliwością płynnego powiększania terenu rozgrywki, pozwalająca dostrzec najdrobniejsze szczegóły codziennego życia naszego plemienia.
- Ponad 120 postaci o niepowtarzalnym wyglądzie oraz cechach charakteru.
- Symulacja rozwoju społeczeństwa uwzględniająca naturalne procesy tj. tworzenie rodzin, rodzenie dzieci, dojrzewanie, nabywanie umiejętności.
- Ponad 100 różnego rodzaju budynków w całej grze.
- Intuicyjna i prosta obsługa, pozwalająca skoncentrować się na rozgrywce.
- Dwie drogi prowadzące do zwycięstwa: wojna lub dyplomacja
- Możliwość rozgrywki w trybie dla wielu graczy w trybie LAN (deathmatch, rozgrywka ekonomiczna i gra na czas) oraz na Internecie.
- Profesjonalna, Polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.
- Dodatkowo w zestawie pierwsza część gry Alien Nations po polsku GRATIS!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA DOBRA CENA DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH



W pudełku z grą dodatkowo znajdziesz grę **ALIEN NATIONS PL** pierwszą część sagi Alien Nations i **PODKŁADKĘ POD MYSZ** **GRATIS!**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

PATRONAT INTERNETOWY
Wirtualna Polska
www.gry.wp.pl

JoWooD Productions

Spis treści

Październik 2001

▶ INSTRUKCJA

Virtua Fighter 2 05-09

▶ NEWSY

Newsy & zapowiedzi 10-13

▶ TEMAT NUMERU

ECTS - pierwsza w Polsce relacja z targów ECTS 14-18

▶ GRA PLUS

Red Faction 19-21
Conflict Zone 22-23
Project Eden 24-25
NHL 2002 26-27
Alien Nations 2 28-29

▶ MULTIPLATFORMA

Newsy konsolowe 30-31
Virtua Fighter 4 vs. Tekken 4 32-39
Gry GBA: Rayman M, Shrek, Tony Hawk 2, Bomberman 40-41

▶ SOLUCJE I PORADNIKI

Startopia 42-44
Max Payne 46-49

▶ KĄCIKI

Ekstraklasa: Eld o sporcie 52-53
Gospoda: Joandil o RPG 54-55
Strefa FPP: Slip o FPP 56-57

Lista przebojów 58-59
Tipsy 63-64
Archiwalia 65-66

▶ KONKURSY

Wygraj z nami

5 x Red Faction, 5 x Serious Sam, 3 x Lara Croft Pack, gadżety do Final Fantasy, 10 x Sting PL

Krótko i na temat!

Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami podnosimy dotychczasową, promocyjną cenę Action Plusa. Jesteśmy do tego zmuszeni wysokimi kosztami druku i tłoczenia płyty, mamy jednak nadzieję, że zmiana ta nie będzie dla Was dużym obciążeniem. Tym bardziej że ruszamy mocno do ofensywy. Chcemy, by Action Plus był magazynem, w którym będziemy Wam prezentować najnowsze, najgorętsze tytuły - i robić to szybciej niż konkurencja. Już teraz możecie przekonać się, że nie są to tylko obietnice - jako pierwsi przekazujemy relację z ECTS, pierwsi recenzujemy dla Was wyczekiwany megahit Red Faction i bardzo dobry Project Eden. A do tego dorzucamy jeszcze kultową grę w pełnej wersji - Virtua Fightera 2. Sami przyznacie, że jest dobrze. Zwłaszcza że planując magazyn uwzględniliśmy Wasze głosy wyrażone w ankietach. Jest też więcej konkursów, a ponadto plakat - m.in. z unikalną grafiką z Heroes Of Might & Magic. Zatem jest dobrze, a będzie jeszcze lepiej! Obiecujemy!

Naczelny, Vice & Team, Inc.

Color dla zwycięzcy!

Konkurs Gameboy

Konkurs związany z naszą ankietą z numeru wakacyjnego cieszył się dużym powodzeniem. Dziękujemy za wszystkie głosy, a szczęśliwcem został Piotr Mackiewicz z Żar.

Przypominamy, że nagrodą w konkursie była nowiutka konsola Gameboy Color, która trafiła już do zwycięzcy. Gratulujemy!!!

Uwaga - już wkrótce kolejny konkurs z nagrodą w postaci Gameboy Color.

Action PLUS®

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 43
Październik 2001

Redakcja
51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
tel. (071) 345 21 38

Redaktor Naczelny
Tymon Smektała
tymon@futurenetwork.com.pl

Zast. Redaktora Naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@futurenetwork.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliński, Marcin Serkies, Maciej Jakubski, Marcin Jakubski, Aleksander Olszewski

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński, Sławomir Lipowski

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Kuba Siepkowski

Korekta
Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

Wydawca
SILVER SHARK sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. /fax (0 71) 341 20 83
e-mail: aplus@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa
Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta
tel. (071) 34 120 83
tel. (071) 34 218 41
tel. (071) 34 203 16
wew. 101, 102, 116

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Reklama Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak
tel./faks (022) 6522637
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

Silver Shark sp z o.o. jest częścią The Future Network plc.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już okło 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Chief Operating Officer Colin Morrison
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan New York
Paris San Francisco Wrocław

Virtua Fighter 2™

Legenda

Minął rok od ostatnich Mistrzostw Świata w Sztukach Walki, w których wzięli udział najsilniejsi i najszybsi wojownicy. Mistrzostwo zdobył Lau Chan, ale wszyscy zawodnicy coś zyskali. Poznali swoje ograniczenia i wady. Jedni zawiązali przyjaźnie, inni stali się zaciętymi wrogami. A przede wszystkim zdobyli doświadczenie.

Po roku przychodzą zaproszenia na drugie Mistrzostwa Świata w Sztukach Walki. Czyżby stał za tym złowieszczy kartel "Sąd Ostateczny 6"? Jakiekolwiek nowe techniki ci utalentowani zawodnicy mogli posiąść, jedna rzecz ich łączy: podejrzenie, że tym razem poprzeczka będzie postawiona wysoko.

Po roku ciężkiego treningu Akira Yuki powraca, aby wypróbować nowe techniki i ostatecznie pokonać swego rywala Wolfa Hawkfielda. Gwiazda kina, Pai Chan, chce skorzystać z kolejnej szansy, aby pokonać swego ojca – Lau, gdy tymczasem Lau Chan zamierza obronić tytuł i doprowadzić swoje techniki do perfekcji. Ninja Kagemaru usiłuje odkryć sekret tajemniczego syndykatu sterującego mistrzostwami. Jacky Bryant przyjeżdża, aby uratować swoją siostrę, która, jak na ironię, straciła pamięć i została wyszkolona do wyeliminowania brata. Shun Di, mistrz Drunken-Kung-Fu, ma nadzieję wypróbować swoje umiejętności na najbardziej narwanych i młodych wojownikach, a Lion Rafale, ekspert w Torou-ken, walczy o wolność.

Instalacja

1. Włóż płytę z grą do czytnika CD-ROM.
2. Jeśli płyta nie uruchomi się automatycznie, wybierz z pulpitu Mój komputer, następnie kliknij ikonę napędu CD (najczęściej jest on oznaczony literką [D:]).
3. Pojawi się menu. Wybierz katalog, w którym chcesz zainstalować grę, kilkając opcję Zmień katalog docelowy.
4. Kliknij Instalację.





Podstawowe informacje

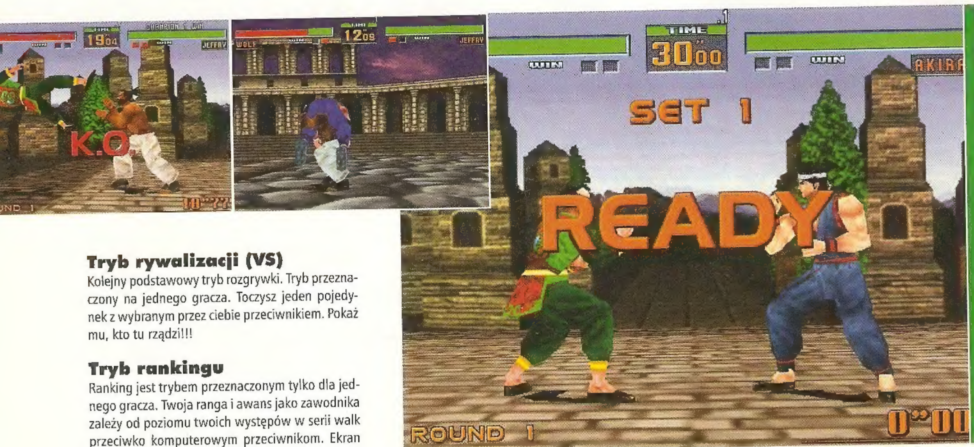
Gatunek: Karate
Premiera: 1998
Internet: www.virtuafighter.com
Obsługa akceleratora: nie wymagany
Wymagania sprzętowe: Minimalne - 486, Windows 95, 16 MB RAM, CD-ROM 2x
Rekomendowane - PENTIUM, 16 MB RAM, CD-ROM 4x

5. Kiedy gra się zainstaluje, będziesz mógł ją uruchomić wybierając skrót z paska Menu startowego.

Uruchomienie

Gdy pojawi się ekran tytułowy, naciśnij [Enter]. Po wyświetleniu głównego menu gry możesz wybrać tryb rozgrywki. W grze dostępne są następujące tryby:

Tryb zręcznościowy (Arcade)
Najprostszy tryb rozgrywki. Grając jedną postacią pokonujesz kolejnych przeciwników tak długo, aż wygrasz w całym turnieju.



Tryb rywalizacji (VS)
Kolejny podstawowy tryb rozgrywki. Tryb przeznaczony na jednego gracza. Toczysz jeden pojedynek z wybranym przez ciebie przeciwnikiem. Pokaż mu, kto tu rządzi!!!

Tryb rankingu
Ranking jest trybem przeznaczonym tylko dla jednego gracza. Twoja ranga i awans jako zawodnika zależy od poziomu twoich występów w serii walk przeciwko komputerowym przeciwnikom. Ekran rankingu pojawia się po twojej przegranej w danej walce.

Tryb eksperta
W tym trybie komputer uczy się i zapamiętuje ciosy, których używałeś w trybie zręcznościowym i dla jednego gracza, a następnie wykorzystuje tą wiedzę przeciwko tobie.

Tryb walki zespołowej
Jest to tryb, który pozwala ci tworzyć zespoły od trzech do pięciu zawodników walczących przeciwko sobie. Wybierając ten tryb, musisz jeszcze zaznaczyć kilka dodatkowych opcji:

1) Rodzaj przeciwnika
Gracz kontra gracz: dwóch graczy wybiera drużyny i staje do walki w trybie dla dwóch graczy.
Gracz kontra komputer: jeden gracz walczy z drużyną sterowaną przez komputer.
Komputer kontra komputer: obejrzyj walkę dwóch drużyn kierowanych przez komputer.

2) Liczba wojowników
3 na 3: dwie drużyny, po trzech zawodników każda.
5 na 5: dwie pięcioosobowe drużyny.

3) Leczenie ran
Leczenie: zawodnicy wracają do pełni sił po każdej rundzie.
Brak leczenia: Wskaźnik życia zawodników nie uzupełnia się aż do końca walki.

4) Wybór postaci
Wybór własnoręczny: Pozwól każdemu z graczy zadecydować samemu, którego zawodnika wybierze do drużyny.

Wybór losowy: Zawodnicy są przydzielani losowo do każdej z drużyn.

Ten sam zawodnik może być wybrany do dwóch różnych drużyn. Możesz również wybrać tego samego zawodnika wielokrotnie w obrębie tej samej drużyny. Kiedy skończysz dobierać zawodników, pojawi się ikona OK. Jeśli nie chcesz wprowadzać już żadnych zmian w składzie drużynowym, kliknij OK.

5) Kolejność postaci
Po wybraniu zawodników do drużyny możesz zmienić ich kolejność pojawiania się na ringu. Aby zmienić kolejność, zaznacz interesującego cię zawodnika. Następnie wskaż innego, który ma wejść w jego miejsce. Kolejność zawodników zmieni się automatycznie. Kiedy skończysz dobieranie swojej drużyny, pojawi się okno OK.

Tryb obserwacji
Ten tryb pozwala ci obejrzeć walkę dwóch komputerowych przeciwników.

Tryb powtórki
Ten tryb pozwala ci obejrzeć walkę zapisaną w trybie zręcznościowym lub dla dwóch graczy. Możesz teraz oglądać powtórki wspaniałych walk zapisane na twoim twardym dysku.

Uwaga! Dane o walce zostaną zapisane tylko, jeżeli w Opcjach włączona jest funkcja <powtórka – 1 runda>.

Jak zapisywać dane?
1) Naciśnij [Alt+P] podczas powtórki rundy, którą chcesz zapisać.

2) Pojawi się ikonka z pytaniem, czy chcesz zachować dane o walce.

3) Naciśnij [OK], aby zapisać walkę w plikach trybu powtórki.

Tryb rywalizacji dla wielu graczy (stworzony specjalnie dla wersji PC)

Jak grać w sieci?
Wybierz <VS for Multiplayer>, aby wejść do trybu rywalizacji.
Istnieją dwa typy gry sieciowej: <Waiting for Opponent> (oczekiwanie na przeciwnika) i <Requesting Opponent> (wywołanie przeciwnika).

Tryb walki zespołowej dla wielu graczy
Jak rozpocząć walkę zespołową w trybie multiplayer? Wybierz <Team Battle for Multiplayer> z ekranu wyboru trybu. Istnieją dwa typy gry sieciowej: <Waiting for Opponent> (oczekiwanie na przeciwnika) i <Requesting Opponent> (wywołanie przeciwnika).

Warunki zwycięstwa

W każdym z trybów warunki zwycięstwa są jednakowe:

Jak wygrać rundę?
1) Zmniejsz wskaźnik życia przeciwnika do zera.
2) Staraj się mieć większą wartość życia pod koniec rundy.
3) Wypchnij przeciwnika z ringu.

Jak wygrać walkę i przejść na kolejny poziom?
Zawodnik, który jako pierwszy wygra liczbę rund potrzebną do zwycięstwa, wygrywa całą walkę. Warunkiem zwycięstwa jest wygranie dwóch rund. (Liczbę rund koniecznych do zwycięstwa można zmienić w Opcjach.)

Opcje

Naciskając podane niżej klawisze w dowolnym momencie gry, uzyskasz dostęp do poszczególnych opcji:
Pauza: **[F3]**
Reset: **[Alt+F2]**
Wyjście z gry: **[Alt+F4]**
Ustawienia: **[F5]**
Tryb graficzny: **[F6]**
Pomoc: **[F1]**

Sterowanie:

Sterowanie – Gracz 1 – klawiatura
Podczas gry:
/Skok : **[W]**
/Kucnięcie: **[S]**
/Tył: **[A]***
/Przód: **[D]***
*Naciśnij szybko dwa razy, aby pobiec do przodu lub tyłu.
/Blok: **[V]**
/Cios ręką : **[G]**
/Kopnięcie: **[H]**
/Start/Pauza/Wznowienie: **[Z]**
/Pauza/Wznowienie: **[F3]**

Wybór opcji:

Góra: **[W]**
Dół: **[S]**
Lewo: **[A]**
Prawo: **[D]**
Wybierz: **[V]/[H]**
Anuluj: **[G]**

Sterowanie:

Sterowanie – Gracz 2 – klawiatura
Podczas gry:
/Skok : **[STRZAŁKA W GÓRĘ]**
/Kucnięcie: **[STRZAŁKA W DÓŁ]**
/Tył: **[STRZAŁKA W LEWO]***
/Przód: **[STRZAŁKA W PRAWO]***
*Naciśnij szybko dwa razy, aby pobiec do przodu lub tyłu.
/Blok: **[Del]**
/Cios ręką: **[End]**
/Kopnięcie: **[Page Down]**
/Start/Pauza/Wznowienie: **[Enter]**
/Pauza/Wznowienie: **[F3]**

Wybór opcji:

Góra: **[STRZAŁKA W GÓRĘ]**
Dół: **[STRZAŁKA W DÓŁ]**
Lewo: **[STRZAŁKA W LEWO]**
Prawo: **[STRZAŁKA W PRAWO]**
Wybierz: **[Del]/[Page Down]**
Anuluj: **[End]**

Ciosy

Legenda:

R – ręka
N – noga
B – blok

Ruchy oddzielone spacją należy wykonywać po kolei, a ruchy oddzielone plusem – jednocześnie. Na przykład:

przód przód – wciśnij, raz za razem, dwa razy klawisz odpowiadający za ruch w przód;
przód+R – wciśnij jednocześnie klawisz odpowiadający za ruch w przód i za cios ręką.

Ciosy podstawowe – wspólne dla wszystkich postaci:

Szybki odskok – tył, tył lub przód, przód
Odwrót – tył, przytrzymaj tył lub przód, przytrzymaj przód
Ucieczka z rzutów – R + B
Rzut – R + B
Mocniejszy kopniak – przód + dół N
Ataki na leżącego – góra + R lub (góra) R R R lub dół + przód R/N
Szybkie powstanie – przód przód przód lub tył tył tył
Przewrót w bok – B B B
Wstawanie z kopnięciem – N N N
Wstawane z podcięciem – (dół) N N N
Przewrót w bok + podcięcie – B dół



PODSTAWY:
Punch – R
Low Punch – dół + R
Roundhouse – N
Low Skipping Kick – dół + tył + N
Side Kick – dół + przód + N

CIOSY SPECJALNE I COMBOSY:
Mini-Knuckle – dół + przód + R
Axe – dół + tył + N + B
Dodging Punch – dół + tył + R
Double Kick – tył + N
Snap Kick – dół + N
Snap Side Kick – dół + N N
Double illusion – dół + przód + N N
Triple Illusion – dół + przód + N N N
Leg Slicer – dół + N + B
Langing Knee – przód przód + N
Rising Knee – przód + N
Elbow Knee – przód + R N
Flip Kick – góra + tył + N
3 Punch 1 – R R tył + R
3 Punch 2 – R R tył + R
3 Punch Knee – R R R N
3 Punch Flip Kick – R R R góra + tył + N
3 Punch Up Kick – R R R góra + N
Tornado Kick – góra + przód + N + B

RZUTY:
Suplex – R + B
Clothes Line – przód przód + R



PODSTAWY:
Jab – R
Low Jab – dół + R
High Kick – N
Low Kick – dół + N
Side Kick – dół + przód + N

CIOSY SPECJALNE I COMBOSY:
Punch, High Elbow – R R R
Punch, Kick – R N
Uppercut – dół + przód + R
Lunging Punch – dół przód + R
Running Punches – przód + R
Low Back Thrust – dół + tył + R
Scorpion Kick – dół + N + B
Back Fist – tył + R
Forwad Cartweel – przód przód + N
Jumping Spin Kick – góra + N P
Two Handed Twasting – R + N
Slow Sweep – tył + dół + N + B
Breakdance Sweepes – dół + N + B N + B N + B
Backward Hopping – tył + N + B
Handstand and Hand-Hop – przód przód + dół dół tył + dół tył przód
Sacrife Toe Kick – tył + N
Turning Shin Kick – tył + dół + N
Turning Shin Kick/High Kick – tył + dół + N N
Turning Shin Kick and Fall – tył + dół + N B
Twisting Heel Kick – tył + dół tył + dół + N
Sacrife Double Kick – tył + dół tył + dół + N N
Sit Down and Kick – dół dół N
Skip Back With Uppercut – tył + B P
Dodge Two Handes – tył + dół + B R + N
Dodge Forwad Slap – dół + przód + B R + B

RZUTY:
Slap'n Spin – R + B
Tripping Elbow Drop – R + N + B

Ciosy

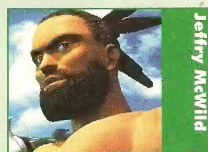


PODSTAWY:
Jab – R
Low Jab – dół + R
Snap Kick – N
Low Kick – dół + N
Side Kick – dół + przód + N

CIOSY SPECJALNE I COMBOSY:
Double Punch – R R
Triple Punch – R R R
Punch Kick – R N
Punch Punch Kick – R R N
Punches into Kick – R R R N
Punches into Backflip – R R R tył + N
Punches into Sweep – R R R dół + N
Chop – dół + przód + R
Dodge into Punch – dół + tył + R
Jabbing Footwork – tył tył + R
Single Sparrow Kick – góra + przód + N
Double Sparrow Kick – góra + przód + N N
Heel Kick – dół N
Sweep – dół + N + B
Crenscet Kick – N + B
Reverse Crenscet Kick – tył + N + B
Backflip – góra + tył
Backflip Kick – góra + tył + N
High Leg Thrust – przód przód + N
Side Snap Kick – przód + N

RZUTY:
Wrist Twist – R + B
DDT – przód dół + R
Belly Throw – tył dół + R
Reaping Throw – przód przód + R + N
Pushover – przód + R
Cartwheel – przód przód + R + N + B

REVERSALE:
High Reversal – tył + R
Mid Reversal – tył + dół + R



PODSTAWY:
Punch – R
Low Punch – dół + R
Roundhouse Kick – N
Low Kick – dół + N
Side Kick – dół + przód + N

CIOSY SPECJALNE I COMBOSY:
Hell Stab – dół + N + R
Uppercut – dół + przód + R
2 Uppercuts – dół + przód + R R
Toe Kick, Hammer – dół + N R
Toe Kick of Doom – dół + N dół dół + przód przód + R + N + B
Elbow, Hammer – przód + R tył + R
Dash Elbow – przód przód + R
Dash Elbow + Uppercut – przód przód + R R
Drop Elbow – tył przód + R
Lunging Axe Handle – tył dół + przód + R
Heel Axe – przód dół + N
Knee – przód + N
Big-Ass Boot – przód przód + N
Head Butt – przód + R + N
Stomach Crash – dół + tył + R + N
Flying Butt Attack – R + N + B
Machine Gun Knee – dół przód + N
Single Heat Butt – tył przód + N + R
Double Head Butt – tył przód + R + N R + N
Knee, 2 Punches, Uppercut – przód + N R R R
Knee, Punch, Kick – przód + N R N
Knee, Lunging Axe – przód + N tył dół + przód + R
Knee, Hell Stab – przód + N dół + R + N
Heat Butt, Takeoff Kick – przód + R + N góra + przód + N
Knee, Dash Elbow – przód + N przód przód + R R
2 Knees, Elbow, Uppercut przód + N przód + N przód + R R
Hell Stab, Elbow – dół + R + N przód + R
Head Butt, Hell Stab – przód + R + N dół + R + N
Knee, Uppercut, Elbow – przód + N dół + przód + R przód + R
Knee, Punch, G-Cancel – przód + N + R + B przód przód + R R
Knee, Punch, Drop – przód + N + R + B tył przód + R
Knee, Punch, Head Butt – przód + N R B przód + R + N
Knee, Punch, Heel Axe – przód + N R B dół przód + N
Uppercut From Crouch – dół dół + przód + R R B R B przód przód + R
Knee, 6 Punches – przód + N R R R R R R
Dash Elbow Knee – przód przód + R przód + N dół + R przód przód + R R

RZUTY:
Firemans Carry – R + B
Powerbomb – dół + przód + R + N + B
Body Press – tył + R + B
Crucifix Piledriver – dół + przód dół + przód + R + N
Power Slam – przód + R
Triple Head Butt – tył przód + R + N przód + R + N
Back Breaker – tył przód przód + R + N + B



PODSTAWY:
Punch – R
Low Punch – dół + R
Roundhouse N
Low Skipping Kick – dół + tył + N
Side Kick – dół + przód + N

CIOSY SPECJALNE I COMBOSY:
Elbow – przód + N
Hook Punch – dół + przód + R
Backfist – tył + R
Low Backfist – dół + tył + R
Doging Punch – B P
Beat Knuckle – R + N
Knee – przód + N
Toe Kick – dół + N
Side Hook Kick – tył + N
Kickflip – góra + tył + N
Crescent Kick – góra + N
Spinning Mid-Kick – tył przód + B + N
Low Side Kick – dół + B + K
Punt Kick – przód przód + N
Lighting Kick – dół + R + N
Punch-Kick – przód R N
Elbow-Kickflip – przód + R góra + tył + B + N
Triple Punch – R R R
Dp-Backfist – R R tył + R
Dp-Low – przód przód B dół + tył + R
Dp-Elbow-Heel – przód przód przód + R N
Dp-Kickflip – R R przód + R góra + tył + B + N
Backfist-Low – tył + R dół + tył + R
Backfist-Crescent – tył + N R
Backfist-Sweep – tył + R dół + N
Backfist-Kickflip – tył + R góra + tył + B + N
Low Backfist-Punt – dół + tył + R przód przód + N
Low Backfist-Kickflip – dół + tył + R dół + tył + N
Low Backfist-Elbow – dół + tył + R przód przód + R N
Crescent Kick-Sweep – B + N dół + B + N
Five Lightning Kicks – dół + R + N N N N N
Side Kick-Heel Kick – dół dół + przód + N N

RZUTY:
Brainbuster – R + B
Clothesline Takedown – przód przód + R
Trip and Hammer – przód tył + R + N



PODSTAWY:
High Punch – R
Low Punch – dół + R
High Kick – N
Low Kick – dół + N
Sidekick dół + przód + N

CIOSY SPECJALNE I COMBOSY:
Punch-Kick – R N
2 Punches & Kick – R R N
3 Punches – R R R
3 Punches & High Kick – R R R N
3 Punches & Sweep – R R R dół + N
3 Punches & Flipkick – R R R góra + tył + N
Punch & Sweep – R dół + N + B
Knife Hand – dół + przód + R
Knife & Punch – dół + przód + R R
Knife & 2 Punches – dół + przód + R R R
Knife & Punch & Kick – dół + przód + R R N
Knife & 2 Punches & Kick – dół + przód + R R R N
Knife & Punches & Sweep – dół + przód + R R R dół + N
Knife & Punches & Flipkick – dół + przód + R R R góra + tył + N
Lifting Palm (z kucnięcia) – dół + przód + R
Lunging Knife Hand – dół + przód dół + przód + R
Elbow – przód + R
Overhead Elbow – dół + tył + R
Snap Kick – przód + N
Heel Kick – (z kucnięcia) N
Crescent Kick – N + B
Sweep – dół + N + B
Flip Kick – góra + tył + N
Double Sweep – przód dół + N

RZUTY:
Waterwheel – R + B
Face Grab – tył przód + R
Shoulder Drop – tył + R
Stumble Throw – tył przód + R + B

Ciosy

Akira Yuki



PODSTAWY:
Jab – R
Low Jab – dół + R
High Kick – N
Low Kick – dół + N
Side Kick – dół + przód + N

CIOSY SPECJALNE I COMBOSY:
Double Punch – R R
Punch Kick – R N
Elbow Strike – przód + R
Knee Kick – N + B
Jumping Kick – przód przód + N
Jumping Double Kick – przód przód + N N
Dashing Elbow – przód przód + R
Super Dashing Elbow – przód przód przód + R
Single Palm (z kucnięcia) – przód + R
Body Check – tył przód przód R + N
Uppercut – dół + przód dół + przód + R
Double Palm (z kucnięcia) – tył przód + R

RZUTY:
Reaping Throw – R + N
Head Butt – dół + tył przód + R
Reverse Body Check – tył dół + przód + R + N
Close in Ram – przód tył przód + R + N
Stun Palm – R + N + B

REVERSALE:
High Reversal – B tył + R
Mid Reversal – B tył + dół + R
Low Reversal – B dół + R

Wolf Hawkfield



PODSTAWY:
Punch – R
Low Punch – dół + R
Kick – N
Low Kick – dół + N
Side Kick – dół + przód + N

CIOSY SPECJALNE I COMBOSY:
Knee – przód + N
Uppercut – dół + przód + R
Uppercut from Croutch (z kucnięcia) dół + przód + R
Running Clothesline – przód przód + R
Shouder Ram – tył przód + R
Backhand Slap – tył + R
Scissors Kick – N + B
Drop Kick – góra + przód + N
Somersault Smash – tył przód + N + B
Ballet Kick – przód + N + B
Flying Knee – przód przód + B + N
Body Blow – przód + R
Drop Elbow – tył + R + N
Sliding Attack – przód dół + N
Two Hard Upward Slap (z kucnięcia) – przód + R
2 Punches – R R
2 Punches, Uppercut – R R R
2 Punches, Elbow Strike – R R przód + R
Knee, Shouder Ram – przód + N tył przód + R
Knee, Punch, Shouder Ram – przód + N R tył przód + R
Knee, Running Clothesline – przód + N przód przód + R
Knee, 2 Punches, Uppercut – przód + N R R R
Uppercut, Body Blow – dół + przód + R przód + R
Uppercut/Punches – dół + przód + R R R R
Knee, Uppercut, 2 Punches – przód + N dół + przód + R R R R
2 Body Blows – przód + R przód + R
Body Blow, Low Punch – przód + R dół + R tył przód + R

RZUTY:
Backfall Suplex – R + B
Body Slam – przód + R
Twirl and Hurt – tył tył + dół dół dół + przód przód + R
Ghostbuster – dół + przód dół + przód + R + N
Frankensteiner – góra + przód + N + B
Double Arm Suplex – dół + tył + R + N + B
Tombstone – dół + przód + R + N + B
Torso Takedown – dół + R + B
Full Nelson Suplex – R + N + B

Kage-Maru



PODSTAWY:
Punch – R
Low Punch – dół + R
Roundhouse Kick – N
Low Kick – dół + N
Side Kick – dół + przód + N

CIOSY SPECJALNE I COMBOSY:
2 Punches & Kick – R R N
3 Punches – R R R
3 Punches & Mid-Kick – R R R N
3 Punches & Flipkick – R R R góra + tył + N
Elbow – przód + R
Rising Knee (z kucnięcia) – przód + N
Heel Kick – dół + N + B
Kickflip – góra + tył + N
Backward Flipkick – góra + tył + N + B
Backheel Sweep – przód przód + N
Catapult Kick – przód przód + R + N + B
Back Thrust – tył + N + B
Sliding Tackle – tył tył + dół dół + N
Corcscrew Kick – przód przód + B + N
Dodging Swipe – dół + tył + R
Backwards cartwheel – tył + B
Choping Shuto (z kucnięcia) – przód + R + N
Horizontal Shuto (z kucnięcia) – przód + R + N R + N
Slash Shinken-ken – dół + R + N
Back Shinkan-ken – dół + R + N R + N
Roll Forwad & Sweep – tył tył + dół dół dół + przód przód + N
Roll Back & Sweep – przód przód + dół dół dół + tył tył + N
Roll & Catapult – tył tył + dół dół przód + dół przód + R + B + N
Shinsodan – tył tył + dół dół przód + dół przód + R

RZUTY:
Shoulder Throw – R + N
Torso Takedown – R + B (z tyłu)
10-Foot Toss – tył + R
Taka Throw – R + N + B
Reaping Throw – tył przód + R

REVERSALE:
Wrist Grab – dół + R

Lion Rafale



PODSTAWY:
Punch – R
Squatting Punch – dół + R
Kick – N
Low Swipe Kick – dół + N
Side Kick – dół + przód + N

CIOSY SPECJALNE I COMBOSY:
Punch and Elbow Trust – R R
Punch, Elbow Backfist – P P P
Punch-Kick – Combo – R N
Elbow Strike – przód + R
Knee – przód + N
Uppercut – dół + przód + R
Uppercut and Swipe – dół + przód + R R
Low Forwad Creeping Peck – dół dół + przód + R
Double Low Creeping Peaks – dół dół + przód + R R
Low Thrusting Peck – tył + dół + R
Double Low Thrusting Peacks – tył + dół + R R
Long Range Fist Thrust – przód przód + R
Spin Forward and Kick – High przód przód + N + B
Sipn Forward and Kick – Low dół + przód + N + B
Duck and Poke – tył + R
Recoil and Poke – przód + R + B
Short Rage Low – R + B
Long Rage Low – dół + przód + R + B
Sweep – dół + N + B
One-Handstand Kicks – dół dół + N
bb – dół + N N
Low Swipe Kick - High dół + N N + B
High Spinning Side Attack – dół przód + R
Spin to The Side – B dół + przód + R
Duck and Steps – tył + dół + B
Duck and Closes in – przód + dół + B
Reaping Throw – tył + N + R
Grab and Fling – przód przód + R + B
Frontal Piggyback Attack – przód dół tył + R + B

Krótko o...

Jedi Outcast
I kolejny screen z tworzonego przez Raven Software, napędzanego silnikiem Q]I[A, sequela - Jedi Knight.



Unreal Engine v. 739
Spójrzcie...



Wizardry 8 na Święty Nigdy?
Niestety, prawdopodobnie kanadyjski SirTech, twórca serii Jagged Alliance i Wizardry, nie wyklucza zamknięcia biznesu. Założyciel i szef grupy, Ian Currie, twierdził dotąd, że niezależność od wielkich tego świata to sytuacja dla deweloperów idealna. Przyznał, że niesie to ze sobą pewne niebezpieczeństwo, mianowicie niewielkie prawdopodobieństwo, iż ktoś zechce gotowy i atrakcyjny produkt kupić oraz wydać. W tej sytuacji jest np. Wizardry 8, które od kilku miesięcy nie może przebić się na półki sklepowe. Sam Currie twierdzi, że jeśli stan ten nie ulegnie zmianie, zmuszony będzie ogłosić upadłość SirTecha. Warto też dodać, że przeprowadzono już pierwsze cięcia (czyt. zwolnienia), co spowodowało, że prace nad Jagged Alliance 3 i Wizardry 9 zostały wstrzymane do odwołania (na zawsze?). :(

Age of Mythology
I kolejne obrazki z kolejnego w serii Age of... duetu, czyli Ensemble/Microsoft. Jest na co popatrzeć.



Commanche 4

Seria zręcznościowych symulatorów śmigłowca Commanche towarzyszy graczom od czasów, bo ja wiem, późnego 386 i jak widać, jej twórca - brytyjska NovaLogic - nie zamierza jej kończyć. I dobrze, gdyż czwarta część zapowiada się nad wyraz dobrze.





Gracz, jak w poprzednich odsłonach, zasiądzie za sterami uzbrojonego po motor RAH-66 i rozpocznie krucjatę w b. bogatych wizualnie lokacjach - m.in. w mieście, na wyspie tropikalnej i w dżungli. Warto dodać, że zgodnie z tradycją NovaLogic położyła wyraźny nacisk na gry online (we własnym NovaWorld) do 32 graczy naraz.

Premiera Commanche 4 jeszcze w tym roku.

Europa Universalis II

Paradox Entertainment, jak się okazuje, nie zamierza odcinać kuponów od popularności, jaką zdobył, tworząc Europę Universalis - zamierza raczej przekuć jej sukces w... jeszcze większy sukces. Biorąc pod uwagę listę zmian, jakie wprowadzono w "dwójce", jest to nawet nie tyle prawdopodobne, co pewne. EUII obejmować ma ponad 400 lat naszej historii, od Joanny D'Arc po Napoleona, i umożliwiać grę jedną ze 100 nacji (w "jedynce", przypominamy, 8) oraz dodatkowo oddać do rąk użytkowników decyzję, w jakim stopniu i w jaki sposób będą wpływać na tworzoną historię. Prawdopodobnie najistotniejsza wiadomość to mimo wszystko fakt, że premiera Europy Universalis II ma odbyć się jeszcze w tym roku, akurat pod choinkę!



Bridge Commander Multiplayer



Zdobyliśmy dokładne informacje dotyczące wątpliwego dotąd trybu multiplayer w Star Trek: Bridge Commander - pierwszego prawdziwego symulatora "przedsięwzięć", ale i okrętów wojennych Cardassian, Romulan i Klingonów - sposobionego do pierwszego lotu załogowego przez załogę Totally Games.



Oto one - multiplayer umożliwi grę w ramach pięciu trybów: deathmatch (czyli każdy sam), team deathmatch (dwa zespoły z zadaniem wykończenia drugiego), Federation vs. non-Federation (pojedynki pomiędzy odpowiadającymi sobie okrętami różnych ras), Starbase Attack/Defend Mode (atak/obrona bazy przy określonym limicie czasu na wykonanie zadania), Turkey Shoot (walka jednostkami kontrolowanymi przez AI; celem jest wyeliminowanie jak największej ich liczby w określonym czasie). Tryb multiplayer dopuści 4 graczy naraz za pośrednictwem Gamespya i do 8 w sieci lokalnej.

Tycoon nie Giant

Ciekawie zapowiadająca się gra strategiczno-ekonomiczna, która do tej pory nosiła tytuł Industry Giant 2, będzie się teraz nazywała Industry Tycoon 2! Gra pojawi się u nas w IV kwartale tego roku, a na razie mamy dla was screeny.



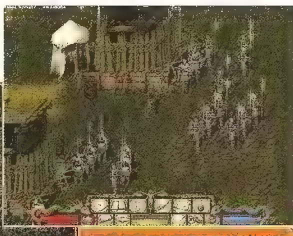
Pro Race Driver



Mistrzowie Kodu (Codemasters) obiecali, że już w przyszłym roku wszyscy ci, którzy kiedyś (w początkach 1998) znakomicie bawili się, próbując okiełznać moc kryjącą się pod maskami samochodów w TOCA: Touring Cars, w nowym wydaniu będą bawić się jeszcze lepiej! A to za sprawą Pro Race Driver - ultrarealistycznego symulatora mistrzostw TOCA (ze wszystkimi konsekwencjami tego faktu, tj. w grze wystąpią prawdziwe tory, samochody i kierowcy...), do którego dodano... wątek fabularny - karierę, w ramach której postać kontrolowana przez gracza, Ryan McKane, piąć się będzie na Olimp wyścigowego świata. Naturalnie, jako że nie w tym kryje się sekret powodzenia poprzedniej części, Codemasters ponownie stara się nagiąć granice pomiędzy fikcją a rzeczywistością, tworząc Pro Race Drivera wykorzystującego m.in. Finite Element Modeling - system uszkodzeń, który w przypadku stłuczki nie tylko odpowiednio powygniata karoserię i, ewentualnie, uszkodzi "wewnętrzne organy" samochodu, ale i podpowie engine'owi, w jaki sposób uprzednie spotkanie z kufrem samochodu jadącego przed naszą maską wpłynie na model jazdy obydwu! Wow!

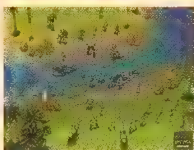
Divine Divinity - dopiero w 2002

Niestety nie będzie nam dane wypróbować tego znakomicie zapowiadającego się roleplaya (autorstwa bułgarskiego Larian Studios) przed końcem tego roku. Powód: okazało się, że główne atuty gry - nieliniowa kampania, ogrom (20 tys. ekranów!) i kompleksowość świata (samych NPC-ów jest ponad 150!) okazały się zbyt wymagające dla beta-testerów. W tym jednak przypadku opóźnienie może się jedynie opłacić - tak twórcom, jaki nam, graczom.





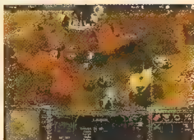
Krótko o...



War 3 - najpóźniej w marcu 2002

Warcraft III: Reign of Chaos zaliczył kolejny obsów - tym razem na "zimę" 2002 r. Na szczęście wiemy, że chodzi o zimę, która kończy się w marcu, nie zaś tę zaczynającą się w grudniu.

Na pocieszenie wszystkim tym, którzy fundusze na Warcraft III zbierali od dawna, dedykujemy poniższy screen.



Shadows of Reality - czyżby koniec?

Na to wygląda - twórcy Shadows of Reality, budowanego na Unreal-engine thinker-shootera (jak Deus Ex) w klimatach fantasy, poinformowali, że do czasu gdy wydawcy zdecydują się stawiać na ambitne produkcje, nie zaś sequele sequeli, zmuszeni są zawiesić nad nim prace. O tempora, o mores... :/

Final Fantasy X - blisko dwa miliony w 4 dni!

I ponownie o rekordach sprzedaży gier (na konsole). Jeśli myślicie, że nie da się sprzedać prawie dwóch milionów kopii gry w 4 dni, jesteście w błędzie - sztuki tej (przez wielkie S) dokonało SquareSoft, a ściślej jego produkt, Final Fantasy X. Twórcy gier na PC mogą jedynie pozazdrościć...

Electronic Arts Lordem Pierścieni?

Właśnie, jednak tylko tych filmowych. Ściślej - EA zapewniło sobie prawa do komputerowych adaptacji filmowej trylogii. Tym samym - pamiętając o tym, że wcześniej Sierra nabyła licencję na gry bazujące na książkowym oryginale - powoli możemy przygotowywać się do podwójnej dawki Śródziemia.

TORN - post mortem

Black Isle Studios, po usunięciu z planów wydawniczych TORNA, zwolniło 5 z 56 członków załogi. Wśród tych, którzy odebrali wypowiedzenia, znalazł się jeden z twórców Fallout 2 - Chris Taylor.

Krótko o...

Tron: The Game
Pamiętacie film? A grę - czerwony i niebieski "motorek" wyznaczający za sobą świetlistą linię? Taaak, dawne to czasy... Ten Tron, o którym mówimy - ten autorstwa Monolith - nie będzie nowym wcieleniem dawnego zręcznościowego hitu - to... erm - "first-person-perspective action game", co sugeruje, że pośrodku ekranu pojawi się celowniczek. Więcej informacji - jak tylko się pojawią.

Halo - jednak PC?
Pytanie, czy Halo, taktyczny shooter nowej generacji, pojawi się na PC, czy raczej pozostanie "Xbox exclusive", zadawano już wielokrotnie i w zależności od tego, kto pytał - dało się słyszeć sprzeczne wypowiedzi. Ostatnią z prawdopodobnych jest ta, że twórca gry, Bungie, nigdy nie zrezygnowało z pomysłu, aby wydać grę również na PC i makówki. Wprawdzie pewne jest, że zobaczymy ją dopiero parę miesięcy po Xboxowej premierze, ale... jednak. :)

Star trek Armada II
Informowaliśmy już o tworzonym sequelu do ciepło przyjętej przez fanów kosmicznych bitew Armady. Tym razem jednak jesteśmy gotowi podzielić się nieco większą wiedzą. Zatem: twórcy gry obiecują m.in. więcej klas statków i rodzajów broni, zupełnie nowy system rozliczania uszkodzeń, a nade wszystko pełen trójwymiar pozwalający np. tworzyć przestrzenne formacje złożone nawet z 16 jednostek! Nareszcie!

Interplay zwalnia
Nie, nie chodzi o tempo, lecz o to, że od dłuższego czasu borykający się z problemami natury finansowej koncern (wydawca m.in. Giants: Citizen Kabuto czy Fallout Tactics: Brotherhood of Steel) zmuszony został do niezwykle drastycznych cięć wydatków, w ramach których zwolniono ok. 50 pracowników! Hm, jest aż tak źle?

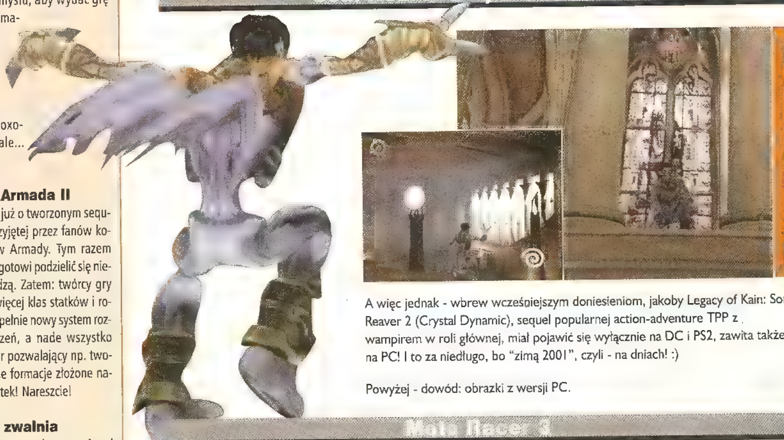
Legion
Brytyjskie Slitherine Software rozpoczęło prace nad strategią czasu rzeczywistego. Osadzono ją w bliskich naszym sercom realiach Rzymu za czasów cezarów. Atuty gry, zatytułowanej po prostu Legion, to m.in. ogromne, realistyczne bitwy z wykorzysta-

Neverwinter Nights

Na pocieszenie po zawieszonym bezterminowo TORNIE parę screenshotów z innego projektu Black Isle (miejmy nadzieję, że bardziej trwałego) - Neverwinter Nights.
Nawiasem mówiąc, premiera tego role-playa, o którym twórcy lubią mówić, że zmieni sposób, w jaki gracze postrzegają ten rodzaj gier, to wg aktualnych ustaleń pierwszy kwartał 2002.



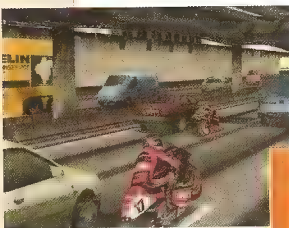
Soul Reaver 2 - jednak na PC!



A więc jednak - wbrew wcześniejszym doniesieniom, jakoby Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (Crystal Dynamic), sequel popularnej action-adventure TPP z wampirem w roli głównej, miał pojawić się wyłącznie na DC i PS2, zawita także na PC! I to za niedługo, bo "zimą 2001", czyli - na dniach! :)

Powyżej - dowód: obrazki z wersji PC.

Moto Racer 3

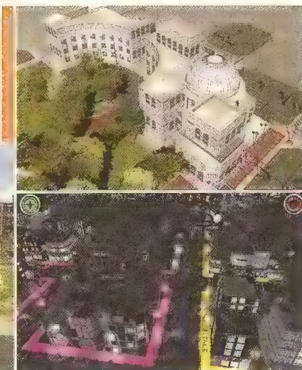


Jeszcze w październiku pojawi się w sklepach kolejna, trzecia już część serii Moto Racer. Jej twórca, Delphine Software, ponownie bardzo poważnie potraktował swoje zadanie - dzięki temu MR3 może szczycić się bogatym parkiem maszyn - 24 niemal prawdziwe "bajki", którymi można się ścigać w ramach 5 konkurencji (street ride, motocross, supercross, freestyle, trial) na 15 do złudzenia przypominających rzeczywistość trasach. Spójrzcie zresztą na screeny - zdecydowanie warto czekać!



Sim Monopoly?

Najnowsza gra oparta na pomyśle Monopoly to Monopoly Tycoon, tytuł, który ukaże się w naszym kraju za sprawą firmy CD-Projekt. Gra będzie znacząco rozwijała idee zawarte w planszowym oryginale, nie niszcząc jednak jego ducha. Ciekawostką ma być możliwość podglądani myśli mieszkańców miasta Monopoly. Oto kilka screenów.





eXtra Original War

Jedna z najciekawszych strategii ostatnich miesięcy - Original War, zostanie wydana w polskiej wersji językowej w serii eXtra Gra. Oznacza to, że ten RTS znajdzie się w sprzedaży w cenie 29,90.





Outcast 2

Rozpoczęły się prace nad kontynuacją rewelacyjnej gry przygodowej Outcast. Nowa gra belgijskiego zespołu developerskiego Appeal będzie nosiła tytuł Outcast 2: The Lost Paradise. Fabuła "Zagubionego Raju" będzie nawiązywać do pierwszej części Outcast, ale jak twierdzi Frank Sauer, dyrektor artystyczny projektu, znajomość historii opowiedzianej w oryginale nie będzie konieczna. Biorąc pod uwagę poziom, na którym stał oryginalny Outcast, można zakładać, że "The Lost Paradise" zapowiada się na naprawdę doskonały tytuł. Popatrzcie zresztą na screeny.

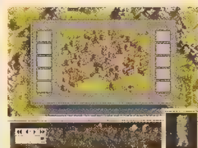




Krótko o...

niem setek walczących jednostek (nawet do 1000 naraz!), wiarygodny obraz starożytnego świata, kilka rodzajów karier (m.in. centuriona/legata/cezara, ale i np. thana któregoś z barbarzyńskich plemion), wpływ ekonomii, dyplomacja...

Pierwszy screen - poniżej.



Max Payne (sequel) na dużym ekranie?

Nie jestem pewien, czy w polskiej instrukcji do Maxa P. również znajdzie się ta klauzula (my wciąż czekamy na polską premierę, ya know), jednak w angielskiej można znaleźć następującą informację: "Don't worry, you'll be seeing more of Max in the future. Dimension Films and Collision Entertainment are teaming up to make a feature film based on Max Payne - and further adventures of this character are already in the works" - co przekłada się na nasze: "nie martwcie się, więcej Maxa już wkrótce - Dimension Films oraz Collision Entertainment zjednoczyły wysiłki, by stworzyć film oparty na grze". Co więcej, ostatnie zdanie jest zapowiedzią "dalszych przygód tego bohatera - są już w przygotowaniu"! Czy nie są to wspaniałe wieści? :)

Ghost Recon

Następny screenshot ze zbliżającego się wielkimi krokami "tactical shootera", kolejnego z potomków wielkiego R6 (wszystkie autorstwa Red Storm Entertainment), poniżej.



Doom III - min. 30 klatek na sekundę

Guru programistów, John Carmack, poinformował, że tworzony aktualnie Doom III jest tak optymalizowany, by ze wszystkimi opcjami aktywnymi - słowem, w całym graficznym splendorze, jaki jest w stanie stworzyć GeForce 3 - utrzymywana była prędkość min. 30 klatek na sekundę. Wow!

ects i okolice





■ **Blizzard, PC**
www.battle.net

Bez dwóch zdań – jedno z największych wydarzeń tegorocznego ECTS-u! Znacie świat Warcrafta? No to teraz poznacie go jeszcze lepiej – bo sami się w nim znajdziecie! WoW (hmmm, skrót bardzo odpowiedni, bo gra już teraz robiła baaardzo miłe wrażenie!) to MMORPG (Massive Multi-player Online Role Playing Game, czyli sieciowy RPG dla bardzo wielu graczy) osadzony w świecie Warcrafta mniej więcej w cztery lata po wydarzeniach czekających na zaprezentowanie w Warcrafcie III.



Gra wymagać będzie wprawdzie miesięcznych opłat, ale przebogaty świat i doświadczenie w grach sieciowych, jakie już obecnie ma Blizzard (Battle.net coś wam powinien mówić), gwarantują wspaniałą przygodę! Także i dla początkujących, bo twórcy odgrażają się, że stworzą wyjątkowo prosty interfejs (fakt, już teraz bije Diablo II) oraz mnóstwo questów – i to

Tegoroczny ECTS miał być przełomem. Nie tylko dlatego, że przeniesiono go z dusznych i ciasnych sal Olimpii do nowoczesnego centrum ExCeL położonego w centrum londyńskiego biznesu – Dokach. Z faktem tym wiązało się również ochłodzenie atmosfery imprezy – z powodu sprawnie działającej klimatyzacji – ale z tego akurat wszyscy byli zadowoleni. A przynajmniej tak się nam wydawało, bo rzeczywistość okazała się, niestety, dużo mniej różowa. Do tego stopnia, że gdyby nie imprezy towarzyszące, targi zamiast trzech dni można by spokojnie ograniczyć do dnia tylko jednego – bo i tak nie byłoby tu dłużej co robić.

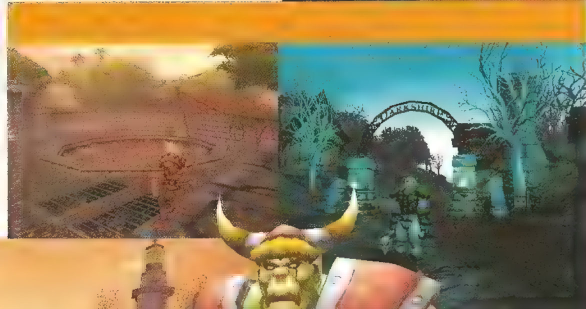
Zmniejszanie rangi ECTS-u daje się zresztą zaobserwować już od pewnego czasu, a najbardziej znamiennym tego przejawem jest fakt, że największy brytyjski dystrybutor gier – Eidos – kolejny raz się od tych targów odciął, przygotowując w zamian swoją własną, zamkniętą imprezę. Podobnie postąpił zresztą i Electronic Arts. Obie firmy robiły tak już zresztą w latach poprzednich, więc teoretycznie tym razem wcale gorzej nie było – ale to tylko pozory. Bo na ostatnich targach jedne z największych stoisk należały do Sony i Nintendo, że o Sedze nie wspomnę – a w tym roku ich nie było! O ile w przypadku Segi jest to jeszcze zrozumiałe, bo zrezygnowali przecież z Dreamcasta, to nieobecności Nintendo – w czasie gdy powinno im zależeć na promocji niedawno wypuszczonego Gameboya Advance i przygotowań do premiery (choć na razie tylko w USA) Gamecube'a oraz do boju z konkurencją Sony ze swoim PlayStation2 – w prosty sposób wytłumaczyć się nie da. A jeśli już, to nie inaczej, jak upadającą rangą targów. Bo trzeba dodać, że zarówno Sony, jak i Nintendo w Londynie obecne były – tyle tylko, że na swoich własnych



zarówno na godzinkę, jak i parę dni grania! To się nazywa rozmach!

Będzie się także można odciąć od walk między graczami (jak w DII), wcielić w jedną z trzech ras (ludzie, orki i jakieś kotowate cusie z WIII), wybrać







profesję (choć obecnie temat ten czeka jeszcze na rozwinięcie), używać sobie czarami, poprzebierać w ekwipunku – słowem wszystko to, z czego słynie Diablo, plus tysiące graczy naraz, wielki świat w pełnym 3D i rozgrywka skupiająca się na questach, a nie bezmyślnej walce. Czyli bomba! Jedyny problem to stałe łącze i konieczność poczekania do przyszłego roku – ale będzie warto!



■ Novalogic, PC
www.novalogic.com



Fotorealistyczne mapy pierwszego Commanche'a (choć jak na obecne warunki – niezwykle małe i bardzo pikselowate) w czasach jednokolorowo wypełnionych wektorów (o teksturach czy akceleratorach 3D nikt w czasach 386 nawet nie marzył!) biły pod względem graficznym całą konkurencję o głowę. A choć czwarta jego część już tak rewolucyjna nie jest, ciężko nie zauważyć, że prezentuje się – i to już na obecne czasy – bardzo smakowicie. Pojedynczy żołnierze, kurz spod wirnika, realistyczne wybuchy i szybka akcja zwiastują tytuł może i niezbyt pociągający dla konserwatywnych miłośników symulacji, ale dla niedzielnych pilotów przedkładających dobrą zabawę nad stuprocentowy realizm będzie jak znalazł! Najlepiej pod choinką, bo premiera jeszcze w tym roku!



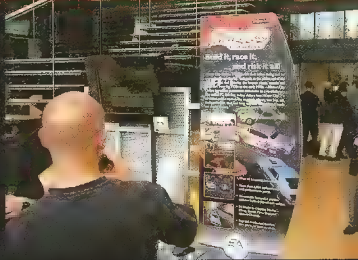
ects* ects* ects* ects* ects* ects* ects* ects* ects* ects* ects* ects* ects* ects*

zamkniętych imprezach, o których osoby postronne nie miały nawet szansy się dowiedzieć.

Na szczęście parę interesujących wydarzeń jednak się odbyło, zatem nadal warto na targi do Londynu jeździć. Ot, choćby takie stoisko nVidii. Niby tylko produkują chipy graficzne, niby techniczna strona



3D nie każdego interesuje, ale to właśnie na ich stoisku można było zobaczyć nowy Black & White, i to z komentarzem imć Molyneux! Również i Novalogic właśnie na tym stoisku prezentowała nowego Commanche'a! Oczywiście głównym zadaniem stoiska była promocja firmowych produktów, ale i w tym przypadku sięgnięto po najlepsze wzory i wykorzystano do tego sceny (tak, całe sceny, a nie jedynie screeny!) z Final Fantasy: The Spirit Within. Tak, tak, właśnie z tego filmu! I to renderowane w czasie niemal rzeczywistym (dwanaście klatek na sekundę), z jakością niewiele ustępującą tej, jaką widzimy w kinie! I to, uwaga, na dostępnym już od pewnego czasu normalnym GeForce3! Fakt, że PC był maszyną dość wypasioną – pół giga RAM-u i jakiś high-endowy Pentium4, ale wszystko to jest przecież obecnie do dostania w sklepach! Tak, Panie i Panowie – czeka nas bardzo interesująca rewolucja! Czasy, w których na filmy nie chodzi się już do kina, a ogląda je w domu! Ba, ogląda



samemu w nich uczestniczy! Bo potrzebna do tego technologia jest na wyciągnięcie ręki!

Ale na tym atrakcje targów się nie kończyły. Jednym z największych wydarzeń tegorocznego ECTS-u, przynajmniej z punktu widzenia graczy

Nagrody ECTS

www.ects.com

Zwycięzcy wyłonieni w głosowaniu na głównej stronie targów:

- Najlepsza konsola roku: **PlayStation2 (Sony)**
- Najlepszy sprzęt do PC: **GeForce 3 (nVidia)**
- Najlepsza konsolowa gra roku: **Gran Turismo 3 (Sony)**
- Najlepsza PC-towa gra roku: **Max Payne (Take Two)**

Nagrody dla najlepszych gier pokazanych na targach (jak widać, sprzęt też jest grą ;)):

- Najlepsza gra: **Denki Blocks – GameBoy Advance (Rage)**
- Najlepsza gra na PC: **Project Nomad (CDV)**
- Najlepsza gra na konsole: **Universal Studios – Game Cube (Kemco)**
- Najlepsza gra na przenośne konsole: **Denki Blocks – GameBoy Advance (Rage)**
- Najlepsza gra wieloosobowa: **Anarchy Online (Funcom)**

Gry roku według graczy z różnych części Europy:

Kraje Beneluksu:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy Power Unlimited
Konsole: Gran Turismo 3 (Sony) – głosowali czytelnicy Power Unlimited

Europa Wschodnia:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy CD Action
Konsole: Gran Turismo 3 (Sony) – głosowali czytelnicy Action Plusa

Francja:
PC: Giants (Interplay) – głosowali czytelnicy Joysticka
Konsole: ISS Pro Evolution 2 (Konami) – głosowali czytelnicy Joypadu

Niemcy:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy PC Games
Konsole: Gran Turismo 3 (Sony) – głosowali czytelnicy PlayZone, N-Zone i KidsZone

Włochy:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy KwVideogiochi.it
Konsole: Shen Mue (Sega) – głosowali czytelnicy KwVideogiochi.it

Rosja:
PC: Baldur's Gate II (Interpaly) – głosowali czytelnicy GAME.exe

Skandynawia:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy PC Hemma

Hiszpania:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy SoloJuegos.com
Konsole: Gran Turismo 3 (Sony) – głosowali czytelnicy SoloJuegos.com





zapraszam do lektury ramek, bo ten tekst ma na celu jedynie napomknięcie o najciekawszych wydarzeniach, a nie ich dokładny opis.

Dla maniaków wyścigów równie wielkim wydarzeniem była konferencja Logitecha. Tego od myszek, klawiatur, a ostatnio także dżojstików, padów i kierownic. Cóż ciekawego na niej było? Ano zapowiedź przejścia na bezprzewodowość, prezentacja kilku nowych modeli kontrolerów oraz to, na co wszyscy czekają – przedstawienie owoców (a właściwie owocu) współpracy z Momo. Tak, tak, tym Momo od kierownic w F1, z których korzysta i sam Schumacher! Dodatkowo była konferencja i późniejsze prezentacje Blizzardu. Fakt, zaprezentowali tylko dwie gry, z których w dodatku zaledwie jedna była nowa, ale to właśnie choćby dla niej warto było tu przyjechać! Po raz pierwszy bowiem pokazany został World of Warcraft! Jeszcze przed testami beta, jeszcze z nieustaloną datą premiery, ale mimo to ta gra jest po prostu super! Ciekawskich



można się było takim cackiem przejechać w Grand Prix 3. I wiecie co? Przy tej cenie kierownica ta nie ma po prostu konkurencji! Jest perfekcyjna!

Z innych ciekawych imprez nie można nie wymienić rozdania nagród dla najlepszych gier – zresztą na zwycięzcę w kategorii "gry na konsole" sami głosowaliście! Jak się okazało, wasz wybór – Gran Turismo 3 – był jednym z najpopularniejszych! Podobnie zresztą jak Black & White, na które głosowali czytelnicy CD Action. Gry te zebrały najwięcej gwiazd – zresztą każdy, kto na

Kolejny wąż??? Telefony komórkowe

www.phonegame.net

W żadnym wypadku! Wprawdzie słynny wąż w Nokiach był, przynajmniej u nas, pierwszą porządną grą na komórkach, ale czasy prostych gierek zbliżają się ku końcowi! Duże (jak na komórki) kolorowe wyświetlacze i połączenie z Siecią pozwalają na prawdziwe rozwinięcie skrzydeł! Ot, choćby na wirtualny podbój serc (ale czy taki znowu wirtualny – w końcu pozostali gracze są jak najbardziej żywi!), prawdziwy poker czy black jack, ba, nawet całe kasyno (o wielce intrygującej nazwie Love Vegas – ale o striptizie na razie ani słowa...)! Do tego Millionaire, czyli coś dla lubiących morski handel w czasach galeonów tudzież kilka RPG-ów, np. nieśmiertelne czyszczenie podziemi (Aphrodite's Child) czy Saint Feanor, będący już tytułem bardziej ambitnym, ze światem do zwiedzania i możliwością starcia się z innymi graczami. Taaa – czy ktoś miał jeszcze wątpliwości, że grać można zawsze i wszędzie?

Welcome Dragoneer! greets the BarkBark

To practice the marble roll technique, you must go past level 5

The BarkBark ruin fought with the Ratemon ruins and

Eidos Emotion (A Lara była? Była!)

Eidos, PC & PS2, www.eidos.com

Mimo iż na oficjalnej konferencji (dwudniowej!) Eidosu żadnej gry z Larą Croft nie pokazano, sama Lara Croft, i to żywa, pokazana została! I to w swym nowym – niezwykle sugestywnym – stroju bojowym! Z czego zresztą nie omieszkaliśmy (znaczy się: szczęśliwiec nie omieszkał!) skorzystać! Ale na tym atrakcje wcale się nie skończyły. Z gier warto wymienić choćby Thunderhawka na PlayStation2 (niezwykle dynamiczna i piękna graficznie całkiem rozbudowana strzelanina z helikopterem w roli głównej), Herdy Gerdy (grafika jak z kreskówek, żyjący świat – znaczy się myślący mieszkańcy, oraz fabuła wymagająca od graczy nie tylko rozwiązywania zagadek czy zręcznych palców, ale i wczucia się w zależności panujące między mieszkańcami) czy Soul Reavera 2 (o jednej z najdokładniejszych na PS2 opraw graficznych, no i fabule będącej kontynuacją SR1). Nie można również zapomnieć o Project Eden oraz Commandosach 2, ale o tych grach napisano już tyle, że więcej chyba się już nie da – więc i próbować nie będziemy.

TDK Shreka ma!

TDK mediactive, PC, PS2, GBC & GBA
www.tdk-mediactive.com

I to we wszelkich możliwych postaciach! Jest więc Shrek i na GBC (bardzo zresztą słaby...), i na X-Box (już znacznie lepszy – i graficznie, i fabularnie, choć na wersję finalną przyjdzie nam poczekać do przyszłego roku). Ale prócz licencji na Shreka TDK ma jeszcze prawa do Caspera (który to duszek pojawi się na PlayStation pod tytułem Casper Spirit Dimension) i Wendy (kimkolwiek by ta wiedźma była – cóż, mamy w bajkach małe zaległości...). Oraz do Land Before Time, z którego to możemy oczekiwać niezbyt konwencjonalnych wyścigów (w wersji na PSOne) i – i nie tylko. W każdym razie TDK pojawiło się niemal znikąd i od razu nieźle zamieszało! I bardzo dobrze, bo dobrych gier nigdy za wiele!

ects* ects* ects* ects* ects* ects* ects* ects* ects* ects* ects* ects* ects*

nie głosował, dobrze wie dlaczego! Tak na marginesie: w Gran Turismo 3 można było sobie pograć w trakcie targów na stoisku Logitecha – nawet w ostatni dzień targów, mimo jakichś 8 stanowisk, ciężko się było na niego załapać!

Ogólny bilans targów wypada mimo wszystko raczej pozytywnie. Wprawdzie nowości za wiele nie było, a najwięksi coraz liczniej z nich uciekają, ale nadal pozostało ich wystarczająco wielu, by coś ciekawego można było tu zobaczyć. Zresztą imprezy "wielkich nieobecnych" odbywają się mniej więcej w tym samym czasie, co sam ECTS, przez co na brak zajęcia przez te parę spędzonych w Londynie dni narzekać nie można. Podobnie jak na brak wrażeń, bo tych było aż nadto! No i na permanentny brak snu – ale przy przeróżnych imprezach towarzyszących – ze słynnym "Sony Party" na czele – to nie dziwi. Dziwne byłoby, gdyby było inaczej!

W końcu ktoż jedzie do Londynu, żeby się wysypiać?

Harry Potter

CDV

PC, www.cdv.de

Dystrybutor to wprawdzie nie polski, ale że parę tytułów pokazał, więc te parę tytułów przedstawimy. Na początek Imperium Galactica III – kto lubi turową strategię w kosmosie, dalszego tłumaczenia nie potrzebuje. Dalej War Commander, czyli strategia osadzona w realiach WWII, w której kierujemy losem żołnierzy drugiego batalionu Rangersów i towarzyszymy im w drodze na Berlin. I dodatek do Cossacks. I Divine Divinity – RPG nieco podobne do Baldur's Gate. I Breed – przyszłościowa strzelanka FPP/TPP z możliwością zasiadania za sterami pojazdów. I Lula3D – czyli filmy erotyczne (plus półświatek i te sprawy) w trzech wymiarach. I Escape from Alcatraz (nie, nie nasz Alcatraz, tylko alternatywny świat) przypominający nieco Fallout: Tactics. I... i wystarczy! Było już tego naprawdę dużo, a reszta ma wystarczająco odległe daty premier, by się nimi teraz nie przejmować.

EA Games

Electronic Arts, PC, PSOne, PS2, X-Box & Gameboy
www.ea.com

Czego to w swojej siedzibie nie pokazali! A to na przykład przepięknie animowane kreskówkowe wyścigi na X-Box – Cel Damage (strasznie wciągające, strasznie zwariowane i ze strasznie przydatną kreskówkową nieśmiertelnością), a to 007 Agent Under Fire na PS2 (połączenie niezłej samochodówki z niezłym FPP – a i grało się nieźle!) czy Global Operations (graficznie może nie oszołamia, ale i tak jest to krok do przodu w stosunku do Counterstrike'a). Do tego cała gama tytułów (na każdą możliwą platformę!) opartych na Harrym Potterze, dwa nowe Simy (jeden to budowa całego miasta – SimsVille, a drugi oscyluje wokół umawiania się na randki – Sims Hot Date), dwa Medale Honoru (jeden na PS2, drugi na PC – na PC będzie można jeździć czołgiem!), strzelanka FPP oparta na świecie Command & Conquer (C&C: Renegade), Yuri's Revenge (Red Alert 2), jakiś tytuł na X-Box z pogromczynią wampirów Buffy, jakieś motycyklowe wyścigi na wszelkie możliwe sposoby (Moto Racer 3) i ściganie się online (i tylko online: Motor City On-line). W sumie wrażeń co niemiara, a na tymże party było jeszcze trochę i o grach sportowych! Te jednak już takiego wrażenia nie robiły, więc pozwolę sobie wymienić jedynie tytuły gier spod marki EA Sports (bo ich tytuły mówią same za siebie): F1 2001, FIFA 2002, Madden 2002 (futbol, tyle że amerykański), NBA Live 2002, NHL 2002 i SSX Tricky (snowboard).

UbiSoft

Wszystko, co się da
www.ubisoft.com

Czego to oni nie pokazali?! Przede wszystkim (jako że w RPG-ach gustujemy że hej!) Pool of Radiance, czyli konkurent Baldur's Gate II. Do tego oparty na zupełnie nowym engine'ie graficznym Tom Clancy's Ghost Recon, będący daleko posuniętym rozwinięciem Rainbow Six (wielkie mapy i więcej akcji bez wcześniejszych godzin spędzonych na planowaniu), Battle Realms, czyli RTS oparty na wierzeniach Japonii, Il-2 Sturmovik (symulator lotu), dodatkowe misje do Settlers 4, Silent Hunter II, Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear Black Thorn (będący jednak samodzielną grą), Destroyer II (dzięki któremu będzie można na łodzie podwodne w SHII sobie trochę po sieci zapolować!), konsolowe RPG Grandia II (choć ukaże się ono, prócz PS2, również na PC!), plus coś opartego na Batmanie oraz Tarzanie. Poza tym Rayman wyląduje na PS2, podobnie jak Conflict Zone i Rainbow Six Rogue Spear. Oraz Sunny Garcia's Surfing, czyli chyba pierwszy symulator surfingu. Na GBA pokażą się zaś Faceci w Czerni, Super Bust-A-Move (taka logiczna zręcznościówka z kulkami – niby prosta, ale wciąga!!!) i parę nawalanek: Mike Tyson Boxing, Final Fight One i Super Street Fighter II. Plus Megaman, Batman i świetne konsolowe RPG – Breath of Fire!

Rage

[illegible]
www.rage.com

[illegible]

ects ects ects ects ects ects ects ects ects ects ects

RED FACTION™



Gatunek gier FPP, swego czasu najbardziej popularny rodzaj komputerowej rozrywki, stracił ostatnio wiele ze swojego blasku. Jlż dawno nie pojawiła się na rynku gra tego gatunku, która zachwyciłaby graczy doskonałą realizacją i nowatorskimi rozwiązaniami. Wkrótce najprawdopodobniej czeka nas renesans gatunku, wiele ważnych tytułów znajduje się bowiem na liście zapowiedzi najważniejszych wydawcow (m.in. "Duke Nukem Forever", "Medal Of Honour", "Return To Castle Wolfenstein"). Pierwsza z tych, które mogą odmienić gatunek FPP, to produkcja firmy Volition/THQ zatytułowana "Red Faction".

Po tym wstępie, który bez obaw możesz pokazać rodzicom i dziadkom (dlatego wydrukowaliśmy go większą czcionką), przekonując ich, że Action Plus, na który dają pieniądze, to poważna gazeta - czas na konkrety. "Red Faction" wciąga. "Red Faction" wymiata. "Red Faction" rządzi. Ale od początku. Programiści z firmy Volition, twórcy gry, udowodnili już kilkakrotnie, że potrafią robić świetnie zaprogramowane i szybkie gry akcji - wystarczy tylko wspomnieć, że właśnie oni odpowiedzialni są za doskonałą serię dynamicznych kosmicznych symulatorów "Descen... Freespace". W tematyce kosmicznej czują się widocznie bardzo dobrze, bowiem akcja "Red Faction" również toczy się w podobnych realiach, dokładniej na Marsie i jego orbicie. Tyle tylko, że tym razem zamieniamy zwrotne myśliwce na własne nogi, a ciężkie laserowe działka na porządną giwerę.

[illegible]

Głównym bohaterem "Red Faction" jest Parker - górnik, który wydobywa cenny surowiec, Noachit, dla korporacji Ultor. Ta z kolei bardziej przejmuje się podwyższaniem poziomu wydobycia niż polepszaniem warunków pracy górników. A jego praca na Marsie jest ciężka - kwatery są ciasne i brudne, jedzenie podłe, a praca niebezpieczna. Sytuację pogarsza jeszcze tajemnicza plaga, dziesiątkująca górników choroba, na którą nikt nie zna lekarstwa. Do strajku i walki o własne prawa namawia gwarków organizacja Red Faction - tajne stowarzyszenie, które w ulotkach i plakatach rozrzucanych w kwaterach górników przedstawia dowody na nieuczciwość szefów Ultora. Kiedy wracający ze zmiany górnik zostaje pobity przez strażnika, Parker staje w jego obronie. Napięta sytuacja wymyka się spod kontroli. Wybucha bunt, a do kopalni zostają wysłane wzmocnione oddziały Ultora, których zadaniem jest zgładzenie rebelii.

[illegible]

Parker jako jedyny górnik cało opuszcza kopalnię. Wkrótce kontaktuje się z nim Czerwona Frakcja oraz Hendrix - spec komputerowy, który obwinia korporację za śmierć przyjaciela i rodziców. To oni, komunikując się z Parkerem przez radio, będą

■ Dobra giwera to podstawa! Zatańczymy???

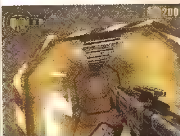
■ Po co komu drzwi, skoro jest Geo-Mod?

■ Jak się teraz czujesz robaczku?

prowadzić go przez tunele pod powierzchnią Marsa, administracyjne kompleksy Ultora, tajne laboratoria naukowe, wojskowe bazy i stację kosmiczną. Walka z systemem w "Red Faction" jest bowiem przedstawiona ciekawie i na sposób zróżnicowany. W trakcie gry Parker będzie kilka razy zasiadał za sterami najróżniejszych pojazdów - od wielkich maszyn górniczych, przez batyskafy (część akcji dzieje się pod wodą!!!) i dżipy aż po myśliwce. Zróżnicowany jest także charakter gry. W pierwszych etapach, kiedy uzbrojenie Parkera jest mizerne, najlepiej sprawdzają się techniki partyzanckie: ataki z zaskoczenia, pułapki. Natomiast końcowe fragmenty gry to brutalna walka na dużą skalę - gracz dysponuje ciężkimi karabinami o destrukcyjnej mocy, podobnie zresztą jak przeciwnicy, którzy wyskakują zza każdego rogu. Dwa razy zmuszony jesteś także działać w przebraniu – pracownika biurowego i lekarza – wtedy do dyspozycji masz tylko pistolet z tłumikiem, a najlepszym sposobem na wykonanie zadania jest po prostu unikanie strażników. Dzięki temu gra nie jest nudna, a pełna zwrotów akcji fabuła sprawia, że trudno się oderwać od komputera.

Rewolucja

To, co sprawia, że "Red Faction" jest grą wyjątkową, to jednak nie jej fabuła i zróżnicowanie, a engine zaprojektowany specjalnie na jej potrzeby. Dzieło twórców z Volitona nosi nazwę Geo-Mod i - uwierzcie mi - tę nazwę warto zapamiętać. O Geo-Mod można pisać same dobre rzeczy - jest szybki, pozwala na wyświetlanie bogatych graficznie i złożonych obiektów, przede wszystkim jednak jest rewolucyjny. Geo-Mod dynamicznie, w czasie rzeczywistym deformuje otoczenie w zależności od działań gracza. Mówiąc prosto, w ścianie można zrobić dziurę, a podłogę można przestrzelić i zeskoczyć piętro niżej. Tego nie było dotąd w żadnej grze - do tej pory, co najwyżej, na ścianach zostawały dziury po kulach, a jeśli coś eksplodowało, to wcześniej programowano takie zdarzenie niezależnie od gracza. Rozwiązanie w postaci Geo-Moda zmienia zupełnie sposób walki z przeciwnikami - w pewnym momencie walczyłem z dużym bojowym robotem. Uciekając przed ciężkim ostrzałem, schowałem się na dachu hangaru, w którym maszyna była uwięziona. Nagle, tuż przed moim nosem coś eksplodowało. Gdy dym opadł, dosłownie o krok przede mną widniała wielka dziura. Okazało się, że robot zaczął ostrzeliwać rakietami dach hangaru. Parker również może



Arsenał

Kilkanaście broni dostępnych w „Red Faction" daje gwarancję niezłej rozwałki. Oto najlepsze giwery.

FCA-26 Magnetic Rail Driver
Potężna broń najemników korporacji. Pozwala określić pozycję przeciwników, którzy chowają się za przeszkodami i strzelać przez ściany.

JF60-HMG/BF Machine Gun
Czysta siła ognia. Mało celny, ale przy kilkudziesięciu kulach wystrzeliwanych na sekundę - kilkanaście na pewno dotrze do celu.

F-ITL Fusion Rocket Launcher
Przerażająca siła niszczenia. Jedna rakieta pozostawia dziurę wielkości czołgu. Co dzieje się, gdy rakiet jest więcej?

Wrogowie rewolucji

Gryphon
Jeden z szefów korporacji Ultor. Kiedy w końcu do niego dotrzesz, okazuje się, że może nie jest taki zły.

Capek
Naukowiec odpowiedzialny za stworzenie plagi. Jako jedyny zna lekarstwo na nią. Tylko jak go namówić, by zdradził uzdrawiającą formułę?

Col. Masako
Kiedy sytuacja wymyka się spod kontroli, Ultor wysyła na Marsa panią pułkownik Masako. Powiedzenie „gdzie diabeł nie może, tam babę pośle" sprawdza się tu w pełni - Masako jest naprawdę zła.

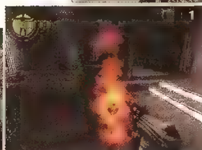
atakować z zaskoczenia - dwie bronie wyposażone są w wyświetlacz, który zdradza pozycję wrogów za drzwiami czy ścianami. Wspomniane wyżej, jak i trzynaście innych rodzajów broni sprawdzają się także w trybie multiplayer. Zaznacza się tu ponownie działanie Geo-Moda, który wymusza zmiany w strategii walki i daje wiele nowych możliwości, szczególnie w trybie Deathmatch. Jeśli jednak jesteś tradycjonalistą, możesz wyłączyć engine w grach, które aktualnie prowadzisz.

Czerwoni górą!

Tak jak w każdej grze, również w "Red Faction" znaleźć można kilka drobnych niedociągnięć. Jednak w tym przypadku są one niemal niezauważalne i szkoda tylko, że autorzy jakby nie do końca zużytkowali potężną moc Geo-Moda. (Tylko w kilku miejscach fabułę poprowadzono tak, by eksploatować potencjał engine'u, jednak w pewnej liczbie pomieszczeń w ogóle nie można go użyć.) Nic jednak nie zmieni faktu, że "Red Faction" to gra bardzo dobra i warto ją kupić – tym bardziej że polski dystrybutor, firma LEM, będzie sprzedawał grę w cenie 49 PLN. "Red Faction" z pewnością na długo zagości na naszych komputerach, szczególnie że do gry dołączono edytor poziomów, a Geo-Mod to engine, który daje ogromne możliwości twórcom MOD-ów i rozszerzeń. Pamiętajcie - we wrześniu Czerwoni górą!!!











W pewnym fragmencie gry trafiamy do więzienia Ultor

Cela nie jest za duża i nie ma w niej nic, co pomogłoby ci uciec.

Co to za krzyki? To członkowie Red Faction przybyli, by uwolnić więźniów.

Wybiegam z celi. Co dalej? Za rogiem stoi działko. Przejmuję nad nim kontrolę!

W ostatniej chwili. Z korytarza zaczęli wybiegać strażnicy. Działko skosiło ich wszystkich.

Red Faction

Gatunek	Producent	Wymagania minimalne
FPP	Volition/THQ	PII 400 MHz, 64 MB RAM
Dystrybutor	**Akcelerator**	**Wymagania polecane**
LEM	wymagany	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB
Strona WWW		**Sprzęt testującego**
http://www.redfaction.pl		W98SE PL, PII 400, 128 MB RAM, Voodo III 32 MB RAM
Jak działa		**Opcje konfiguracyjne**
szokująco dobrze jak na taką wysoką jakość grafiki		dużo, bardzo dużo

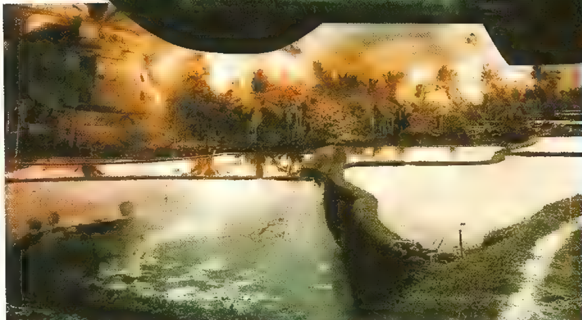
Komentarze redakcji:
Takashi: Nie gram w FPP, ale ten ma w sobie to coś
Jah Jah: Wciągająca fabuła i wystrzałowa akcja. Bomba!
Tymo: Tak jak Takashi nie pocinam w FPP-eki, ale ten jest wyjątkowy

Conflict Zone

Na żywo, ze strefy konfliktu

Dobrzy i źli

Wszyscy gracze narzekają na gry z gatunku RTS, że niby nic nowego w tej kwestii nie da się wymyślić. Tymczasem Conflict Zone zaprzecza temu, aczkolwiek sama fabuła nie jest niczym zaskakującym. Opowiada ona o zmaganiach pomiędzy organizacją ICP - stworzoną po rozpadzie ONZ i NATO - a siłami GHOST, tajnej organizacji zawiązanej przez bogate korporacje. ICP podtrzymując tradycje swych poprzedników, zajmuje się rozwiązywaniem wszelkich konfliktów na drodze pokojowej (i nie tylko). Natomiast siły GHOST robią wszystko, aby temu przeszkodzić.



Rozpoznajesz ten helikopter? Jeśli tak, wyślij maila z jego nazwą na adres quiz-plus@actionplus.com.pl Do wygrania gry "Conflict Zone"

Nowe pomysły

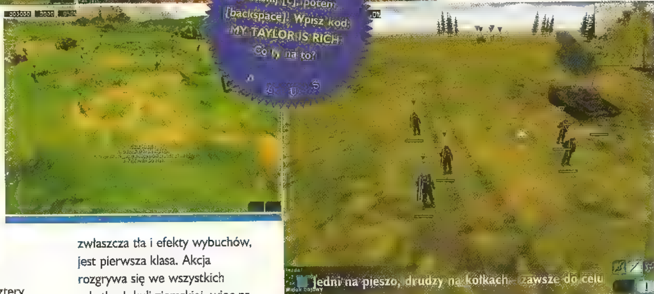
Jak na RTS jest tu całkiem sporo nowości. Przede wszystkim w grze oprócz dwóch stron konfliktu istnieją jeszcze media mające bardzo duży wpływ na przebieg wojny. To dzięki nim otrzymuje się punkty dowodzenia i popularności, za które produkujemy nowe jednostki. Po prostu trzeba mieć media po swojej stronie, czyli grając ICP należy pokazać się jako dowódca dbający o życie uchodźców, a będąc wodzem GHOST - przedstawić swoje działania w sposób propagandowy. Oprócz tego warto odnotować niespotykane podejście do surowców (zamiast żelaza, złota czy jedzenia mamy punkty popularności i dowodzenia oraz energię), niesłychanie wysokie AI komputera, a także dużą różnorodność czekających gracza zadań, plus kilka pomniejszych, lecz dość istotnie wpływających na rozgrywkę nowalijek.



Z takim arsenałem nikt mi nie podskoczy

TIPS

Wciśnij [c], potem [backspace]. Wpisz kod: MY TAYLOR IS RICH. Co Ty na to?



Jedni na pieszo, drudzy na kółkach - zawsze do celu

Praca kamer

Nade wszystko zachwyca praca kamer. Są cztery do wyboru i praktycznie można je ustawić pod jakim się chce kątem. Bardzo dobrze spisuje się również sam interfejs gry z rozsądnie rozmieszczonymi menusami i skrótami klawiatury. Grafika, zwłaszcza tła i efekty wybuchów, jest pierwsza klasa. Akcja rozgrywa się we wszystkich zakątkach kuli ziemskiej, więc na zróżnicowanie krajobrazów nie możemy narzekać. Niestety, słabo w tym wszystkim wypadają postacie żołnierzy oraz sprzęt ciężki, jak czołgi czy helikoptery. Straszą trochę pikselami oraz małą ilością polygonów. Jednak tylko z małej odległości, a jako że mamy do czynienia z RTS-em, to raczej zbliżeń nie używamy.

Wojskowe marsze

W tym przypadku mogę jedynie napisać: znakomicie. Muzyka podczas błądzenia po menusach czy w czasie samej gry to zgrabna mieszanka wątków filmowych z wojskowymi marszami. Świetnie pasuje to do klimatu gry i sytuacji na monitorze. Doskonale także spisali się polscy lektorzy użyczający

▸Pozwól na stronę

Oficjalna polska witryna gry. Ładna grafika i konkretna zawartość to jej atuty.

http://www.lem.com.pl/cz/index.html

głosów postaciom w Conflict Zone. Dodatkowo większość z nich została zniekształcona, co w efekcie sprawia, że czujemy się, jakbyśmy słuchali meldunków z pola walki. A odgłosy też są niczego sobie. Przekonywująco brzmią silniki helikopterów i czołgów, trzask karabinów maszynowych czy wybuchy pocisków.



Zróżnicowane misje

Conflict Zone oferuje dwie kampanie (ICP i GHOST) po szesnaście misji każda. Dostępne są trzy poziomy trudności. Oprócz tego do dyspozycji gracza oddano bardzo dobry Tutorial, w którym dowiecie się, jak korzystać z kamer, kierować jednostkami i jak walczyć. Misje są doprawdy bardzo zróżnicowane, począwszy od ochrony ludności cywilnej, poprzez infiltrację bazy wroga, aż po zniszczenie sił nieprzyjaciela. Jedne da się przejść niemal z marszu, nad innymi trzeba posiedzieć co najmniej kilka godzin. W sumie jednak gra mogłaby być troszkę dłuższa.

Gorzej z internetem

W opcji multiplayer mamy do wyboru tryb gry na sieci lub stworzenie własnej gry i walkę z komputerowymi przeciwnikami, czyli w zasadzie edytor. W rozgrywce sieciowej, na sieci lokalnej, może się zmierzyć maksymalnie do ośmiu graczy, w tym trzech musi być kontrolowanych przez komputer. Gorzej z grą w Internecie, gdzie możemy zmierzyć się z zaledwie trzema przeciwnikami, z których dwaj mogą być sterowani przez komp. Grę wieloosobową bardzo łatwo skonfigurować, a rozgrywka z żywymi przeciwnikami jest równie pasjonująca co z komputerem.

Sezon nowalijek

Conflict Zone to z całą pewnością najlepszy RTS, w jaki przyszło mi grać w ciągu kilkunastu ostatnich miesięcy. Dawno nie spotkałem się z grą tego typu oferującą aż tyle nowalijek. Kapitalnym pomysłem było włączenie do Conflict Zone oddziaływania mediów na rozgrywkę oraz porzucenie typowego zestawu surowców czy też stworzenie jednostek specjalnych, czyli oficerów zajmujących się za gracza częścią zadań. Autorzy postarali się o naprawdę wysokie AI komputera, przez co gra jest sporym wyzwaniem. W sumie gra posiada wszelkie atuty przemawiające za tym, aby po nią sięgnąć. ✚



▸Conflict Zone

Gatunek RTS	**Producent** Ubi Soft	**Wymagania minimalne** P 300, 128 MB RAM, WIN 95/98/2000, karta dźwiękowa
Dystrybutor LEM	**Akcelerator** wymagany (8 MB)	**Wymagania polecane** P 500, 256 MB RAM, WIN 98/2000
Strona WWW http://ubisoft.co.uk		**Sprzęt testującego** AMD 800, 256 MB RAM, WIN 98, DVD-ROM x6, GeForce 2
Jak działa bez najmniejszych zastrzeżeń, bardzo płynnie		**Opcje konfiguracyjne** Mnustwo rzeczy do ustawienia

Komentarze redakcji:
Jah Jah: RTS-ów nie lubię, ale ten hula naprawdę dobrze!
Takashi: Dużo nowatorskich, umiejętnie wykorzystanych pomysłów

Pierwsze kroki

Pierwsza misja ICP - niewielka, a bardzo ciekawa.

1 W pierwszej misji musisz zniszczyć ruchome działka przeciwlotnicze. Pierwsze z nich znajduje się na północ od wioski. Nie wysyłaj tam helikoptera, bo go stracisz. Bazooki będą lepsze. I pamiętaj o wsparciu czołgowym.

2 Drugie działko kryje się w lewym dolnym rogu mapy. Poślij tam czołg, a szybko załatwisz sprawę.

3 Wchodząc do wąwozu na północy uważaj. Z wioski na wzniesieniu zaczną uciekać cywile. W ferworze walki ktoś może stracić życie. A to nie spodoba się opinii publicznej.

4 W wiosce Premojewsk ukrywa się ostatnie działko. Postaraj się zniszczyć je z dala od zabudowań cywili.

Project Eden

Raju nie odkryli, ale projekt i tak jest boski

Jaki pomysł?

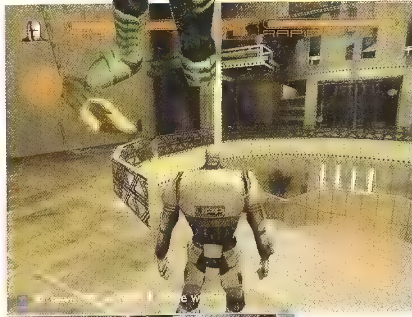
Właściwie Project Eden, czyli nazwa z pewnością znana wszystkim, którzy śledzą to, co dzieje się w serwisach internetowych. Eidos, producent, od dawna już zasypywał nas coraz to nowymi obrazkami z gry i coraz to nowymi informacjami o tym, jaka to będzie wspaniała zabawa. W końcu stało się - każdy ma okazję porównać obietnice z przeszłości z rzeczywistością. Project Eden zagościł na naszych maszynkach. Zatem w końcu możemy zabrać nasz czteroosobowy oddział w głąb gigantycznego miasta, aby sprawdzić tajemnicę zaginięcia techników jednej z fabryk. Czyste science fiction w całkiem niezłym wykonaniu, choć nie do końca taka, jak obiecywano.

Ile nowego?

Niestety, choć pozornie Project Eden wygląda na pomysł oryginalny, to rychło okazuje się, że jest zlepkiem całkiem dobrych, ale odkrytych już wcześniej idei. Nie żeby było w tym coś złego, jednak Eidos obiecywał złote góry, a - jak zwykle - zobaczyliśmy tylko ich wierzchołki. PE to typowa gierka TPP (choć widok z pierwszej osoby również istnieje), w której kierujemy kilkoma postaciami. Tak jak w niezbyt udanym Gunloku są one wyspecjalizowane - mamy więc technika, dowódcę, mięśniaka oraz zwiadowcę. Korzystając z ich umiejętności, musimy rozwiązywać stawiane przed nami zadania. Najczęściej problem polega na dotarciu w miejsce, które na pierwszy rzut oka wydaje się niemożliwe do osiągnięcia, lub na czymś podobnym. Całe szczęście, że poziom owych zagadek jest rozsądnie dobrany, więc nie zdarzają się sytuacje rodem z Tomb Raidera, w przypadku którego przez kilka dni szukaliśmy jednego przycisku. Ciekawym dodatkiem, z którego przy niejednej zagadce trzeba będzie korzystać, są roboty spełniające rozmaite funkcje (patrz ramka).

Na zagadkach, rzecz jasna, wcale nie kończy się. Czasem spotykamy jakieś postaci (choć jest ich skandalicznie mało, a obiecywano co innego), no i oczywiście toczymy walki. Te ostatnie rzadko bywają naprawdę ciekawe - zazwyczaj wystarczy po prostu celować, a potem naciskać spust. Nie trzeba się nawet martwić, że któraś z postaci prze nas kierowanych zginie - w takim przypadku (jeśli zostanie trafiona) odradza się w momencie, w którym można było nagrać stan gry - a tych jest całkiem sporo.


Raju! Tak wysoko! A winda nie...



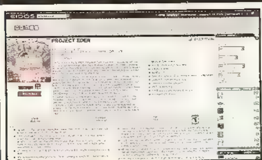


A co ze zmysłami?

Tu również zapowiadano rewolucyjne zmiany. Jak się zapewne domyślacie: żadnych rewelacji, chociaż niektóre lokacje wzbudzają podziw. Niestety nie jest tak w przypadku grafiki Project Edenu - nie wprowadziła mnie w stan nieustannej euforii, jak uczynił to, na przykład, Freespace 2. Jest całkiem dobrze, może nawet trochę lepiej, zatem zobaczymy kilka całkiem miłych efektów i niemiłych przeciwników, ale wszyscy wiemy, że Core Design może więcej.

O oprawie dźwiękowej gry nie ma zbyt wiele do napisania. Jest całkiem klimatyczna: czasem wywołuje uczucie strachu i ogólnie rzecz biorąc, da się słuchać. Oczywiście pod względem dźwięku najtrudniej graczy zadziwić, ale niektórym ta sztuka się udaje

▸Pozwól na stronę

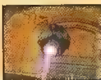

Oficjalna strona gry - oszczędna, ale bardzo ładna

http://www.eidosinteractive.com/gss/legacy/projet_eden/index.html#

Metalowe zabawki

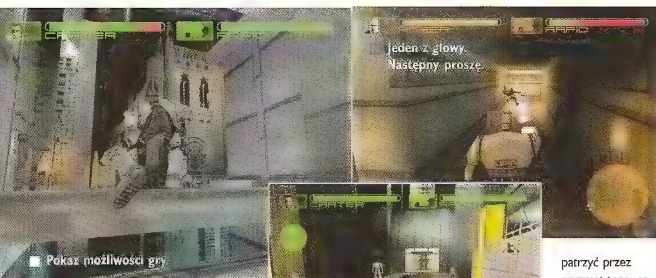
W grze będziemy mogli obsługiwać kilka całkiem niezłych cacek. Oto niektóre z nich...

Minitank - taki mały Rudy 102, wielkości dziecięcej zabawki. Uzbrojony w laser małego zasięgu. Wspaniała rzecz.



FlyCam - czyli, w dwu słowach, latająca kamera. Ma na pokładzie ograniczoną ilość paliwa, więc działa tylko przez pewien czas. Ma możność wciskania przycisków.

Sentry Gun - karabin montowany na trójnogu pomaga w walce ogromną siłą ognia. Kontroluje go członek drużyny, który go ustawił.



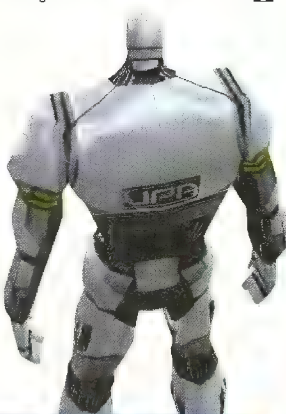
(posłuchajcie chociażby muzyki w Baldurs Gate 2 czy Homeworld). Jedyny pewny plus udźwiękowienia Project Edenu to brak Carminy Burany, która mimo iż wspaniała, to ostatnimi czasy daje się słyszeć wszędzie, podobnie Ich Troje (to zostawmy bez komentarza).

Samemu?

Oczywiście jak najbardziej. Project Eden stworzono przede wszystkim z myślą o jednym graczu. Dzięki wygodnemu sterowaniu i ogólnej dobrej konstrukcji gry "samotnik" poradzi sobie znakomicie ze stawianymi przed nim zadaniami. Po kilku godzinach gry bez zastanowienia będzie umiał dobrać odpowiednią postać do każdego zadania, a główkowanie nad poszczególnymi zagadkami również najlepsze rezultaty daje w pojedynkę. Jeśli jednak komuś przyjdzie ochota trochę "pokablować", bardzo proszę. Za pośrednictwem sieci LAN Project Eden może połączyć maksymalnie szesnastu graczy, a rozrywka przy tym, nie da się ukryć, okazuje się całkiem przednia. Jednak powtarzam raz jeszcze, największą satysfakcję osiągniemy, grając w nią pojedynczo.

Na koniec?

Na koniec muszę wam powiedzieć, że mimo całego narzekania na Eidos i Project Eden, wcale nie oceniam tego tytułu źle. Wszak nie można na grę patrzyć przez pryzmat tego, co obiecuje wydawca (Eidos jest wydawcą, a producentem Core Design). Gdybyśmy tak robili, żadna gra nie spełniłaby pokładanych w niej oczekiwań. Tak więc, patrząc "świeżym okiem" na PE, widzę całkiem dobrze pomyślaną, z odpowiednio dobranym stopniem trudności i opowiadającą całkiem ciekawą historię grę - a o to przecież chodzi. Wprawdzie kilka wad na pewno by się znalazło, ale poza dużymi wymaganiami sprzętowymi, nie byłoby to nic istotnego.



Project Eden

Gatunek Akcja	**Producent** Core Design/Eidos	**Wymagania minimalne** PII 300 MHz, 64 MB RAM
Dystrybutor IM Group	**Akcelerator** wymagany 8 MB	**Wymagania polecane** PIII 500 MHz, 128 MB RAM
Strona WWW http://www.eidosinteractive. com/gss/legacy/projet_eden/index.html#		**Sprzęt testującego** W98SE PL, PII 500, 256 MB RAM, CD-ROM x52, DirectX 8.0a, TNT2 32 MB RAM
Jak działa nie najgorzej		**Opcje konfiguracyjne** rozdzielczości od 640 x 480 do 1024 x 768, 16 do 32-bitowy kolor, Z-bufor, detale postaci, detale tekstur

Komentarze redakcji:
Jah Jah: RTS-ów nie lubię, ale ten hula naprawdę dobrze!
Takashi: Dużo nowatorskich, umiejętnie wykorzystanych pomysłów
Tymo: Uważajcie - oko kamery patrzy! Naprawdę udana produkcja - więcej takich!

W akcji

Gra w Project Eden zapewnia wiele wrażeń.

1. Tu zaczyna się gra - futurystyczne miasto zapiera dech w piersiach. Gdzie tu najbliższy McDonald's?

2. Tu możesz odnowić energię - Ej, koleś przesuń się!

3. Elementami otoczenia można manipulować - tu przewrócony przez gracza automat z colą eksploduje raniąc przeciwnika.

4. Eksplozje w Project Eden są bardzo widowiskowe, mają też wpływ na otoczenie.

NHL 2002

Nowa edycja najlepszej symulacji hokeja

Krążek, kij i łyżwy

Od kilku ładnych lat EA Sports jesienią zarzuca nas grami sportowymi, z których trzy walczą o palmę najlepszej symulacji sportowej. Są to gry z serii FIFA, NBA Live oraz NHL. Jak do tej pory, co roku najlepiej wypadała w tej klasyfikacji NHL, zatem nic dziwnego, że nie tylko kibice hokeja z niecierpliwością oczekiwali na NHL 2002.

Niewiele zmian

W zasadzie zmieniło się niewiele, a przynajmniej w przypadku NHL 2002 brak tak szokujących zmian, jakie wprowadzono do edycji opatrzonej cyferkami 2000. Jedyną nowością wpływającą na rozgrywkę są tzw. NHL Cards. Polega to na tym, że podczas meczu możemy wykonać pewne zadania, np. któryś z twoich podopiecznych ma ustrzelić hat-tricka, bramkarz ma zaliczyć shootout, a jeden z obrońców 10 bodików podczas tercji etc. Za to gracz otrzymuje punkty, za które następnie może kupić te NHL Cards. Karty owe dają podczas meczu przeróżne bonusy, jak chociażby większa szybkość czy skuteczność. Nowalijką jest także kamera o nazwie Breakaway Cam, która, moim zdaniem, bardziej przeszkadza niż wnosi do gry jakieś dodatkowe atrakcje. Dla mnie irytujące jest to, że gdy dochodzę do sytuacji sam na sam z goalie, całkowicie zmienia się punkt widzenia. Ze zmian na lepsze można odnotować poprawienie edytora, w którym tym razem można wyedytować praktycznie co się tylko zamarzy. Autorzy chwalą się również opcją Emotion Meter, ale prawda jest taka, że już rok temu mieliśmy do czynienia ze wskaźnikiem stanu "moralnego" drużyny.



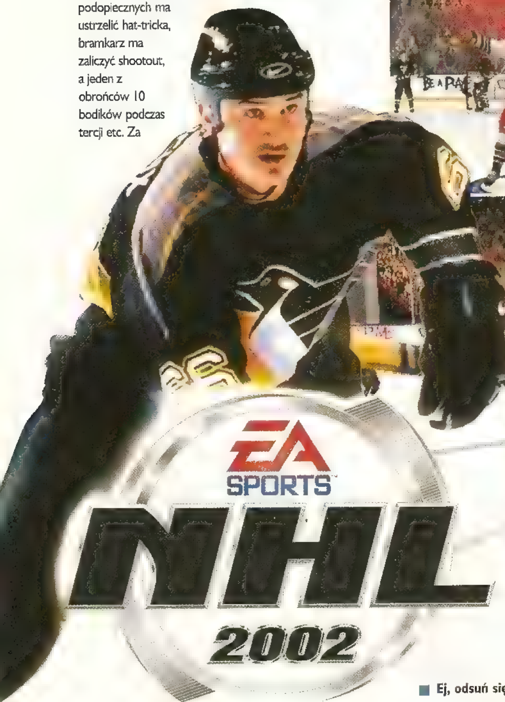
Kijem go, kijem!

Bez zmian

Większych zmian w porównaniu do NHL 2001 nie ma. Nieznacznie poprawiono animację hokeistów. Oczywiście w dalszym ciągu całość szaty graficznej stoi na najwyższym poziomie. Dużo jest wstawek przedstawiających zawodników w zbliżeniach, doskonałych powtórek, świetnie wyglądają menusy itd. Zdarzają się także wpadki w postaci przenikania hokeistów przez bandy, gdy wchodzą do boksu.



Bramka!!!



Ej, odsuń się, teraz moja kolej!

▶Hokej w Sieci

http://www.nhl.com

Komentarz w zasadzie jest w tym przypadku zbędny. Na tej stronie znajdziecie dosłownie wszystko, co jest związane z zawodową ligą hokeja. Wyniki, tabele, składy, sklep, konkursy i miliony innych rzeczy sprawiających, że fan NHL spędzi na www.nhl.com wiele godzin.

Oficjalna strona związku zawodowych hokeistów - http://www.nhlpa.com

Dla odmiany coś bardziej z życia samych zawodników. Jeśli szukasz czegoś o swoim ulubionym graczu, to zajrzyj właśnie tutaj.

Oficjalna strona Edmonton Oilers - http://www.edmontonoilers.com

Strona mojej ulubionej drużyny, na której znajdziecie wszystko, co wiąże się z Nafciarzami. Od setek statystyk, galerii zdjęć, śmiesznych filmików aż po tapety, screensavery itd.

Soundtrack wymiata!!!

Po zeszłorocznym zawodzie, jeśli chodzi o muzykę, tym razem dźwiękowcy zafundowali nam bodajże najlepszy soundtrack w historii NHL. Kawałki pogrywające pomiędzy meczami to jak się mówi: "NHL music", czyli ostry, dynamiczny rock podnoszący poziom adrenaliny. Bardzo przyjemnie się tego słucha, podobnie jak komentarzy Jima Hughsona i Dona Taylora. Ten drugi debiutuje w NHL i trzeba przyznać, iż wniósł trochę świeżości. Nie wiem, czy przetrawiłbym ponownie tych samych komentatorów, a tak mamy idealne połączenie doświadczenia Jima Hughsona z entuzjazmem Dona Taylora. Odgłosy z tafli jak zwykle również stoją na wysokim poziomie, aczkolwiek nie spodziewajcie się nic nowego w tej kwestii.

Na jeden lot

Dla pojedynczego gracza dostępnych jest sześć trybów rozgrywki: mecz towarzyski, sezon, tryb kariery, play off, konkurs rzutów karnych i turniej. Razem do dyspozycji gracza oddano trzydzieści zespołów walczących w NHL oraz dwadzieścia narodowych, w tym oczywiście Polskę. Nic tu zatem nowego, ale cóż można wymyślić w symulacji hokeja? Za to należy pochwalić autorów za możliwości konfiguracyjne gry. Możemy zdefiniować praktycznie wszystko: począwszy od zachowania sędziów, a skończywszy na, powiedzmy, szybkości poszczególnych formacji przeciwnika. Do tego dochodzą jeszcze cztery poziomy trudności oraz możliwość dowolnego skonfigurowania inteligencji komputerowych przeciwników w zależności od

TIPS

Kiedy grasz dobrze, publiczność cię kibicuje. Kiedy publiczność cię kibicuje, grasz jeszcze lepiej. Wykorzystaj to!

PLUS



■ Niezła przepychanka.

własnego widzimisię. Znakomita jest opcja pozwalająca na edytowanie zawodników, zespołów etc. Jest nawet opcja pozwalająca na ładowanie własnych plików MP3 i WAV.

Wtórnie, ale dobrze!

Moim zdaniem, szczytowym osiągnięciem programistów EA Sports było NHL 2000. To właśnie tamta gra była rewolucyjna, wnosiła najwięcej nowinek. Od tamtej pory EA Sports raczej odcina kupony od sławy, spoczywając trochę na laurach. NHL 2002 jest z pewnością grą bardzo dobrą, ale przy okazji wtórną. Doprawdy nie rozumiem, po co wydawać co roku sportówki, przecież w dużym stopniu polega to na uaktualnieniu składów. Zmiany w NHL 2002 są naprawdę drobne, a wprowadzenie NHL Cards to tak na dobrą sprawę pic na wodę czyniący z tej gry bardziej zręcznościówkę niż symulację. Czy to dobrze, czy źle - osądźcie sami, bo zagrać w NHL 2002 trzeba!

W akcji

Bramka w czterech krokach. Popatrzcie!

1. By pokonać obrońców, najważniejsza jest groźna mina. Rozpierzchają się na boki od razu!

2. Tu możesz odnowić energię. Ej, koleś - przesuń się!

3. Bramkarz nie wie, co się dzieje. Szybkim strzałem najlepiej go zaskoczyć.

4. Bramka! Teraz można poświętować z kolegami z drużyny.

▶NHL 2002

Gatunek	Producent	Wymagania minimalne
sportówka	EA Sports	P 300, 128 MB RAM, WIN 95/98/2000, karta dźwiękowa
Dystrybutor	**Akcelerator**	**Wymagania polecane**
Im Group	wymagany (8 MB)	P 500, 256 MB RAM, WIN 98/2000
Strona WWW		**Sprzęt testującego**
http://www.easports.com		AMD 800, 256 MB RAM, WIN 98, DVD-ROM x6, GeForce 2
Jak działa		**Opcje konfiguracyjne**
krążek sunie po lodzie z odpowiednią szybkością		Standardowe

Komentarze redakcji:
Takashi: Szkoda, że to już więcej zręcznościówka, ale i tak jest dobrze.
Jah Jah: Nie jestem fanem hokeja, ale gry z serii NHL to świetna zabawa!
Tymo: Muza rzeczywiście świetna, pasuje do szybkiej pogoni za krążkiem.

Alien Nations 2

Dziel i rządź - na niebiesko!

Kto zacz?

Mniej więcej rok temu mieliśmy okazję zagrać w Alien Nations. Była to gierka trochę podobna do słynnych Settlersów, ale niestety nie dorastająca im do pięt. Wyglądało na to, że twórcom brakowało jeszcze doświadczenia i umiejętności. Na szczęście Alien Nations potraktowali tylko jako wprawkę i korzystając z doświadczeń zdobytych w czasie jej tworzenia, uraczyli nas teraz drugą częścią. Jako się rzekło, gra podobna jest w pewnym sensie do Settlersów. Tak samo jak tam, naszym zadaniem jest tak pokierować rozwojem państwa, aby stało się ono najpotężniejsze w okolicy. Dążymy do celu, prowadząc badania, tocząc wojny, handlując i dbając o prawidłowy rozwój infrastruktury oraz zadowolenie naszych obywateli.

TIPS

Zanim zaczniesz zagraj w samouczek. Dopiero wtedy będziesz gotowy do gry.

Coś nowego?

Można nawet powiedzieć, że całe mnóstwo nowości. Przede wszystkim w każdym, najdrobniejszym nawet elemencie gry widać, że tym razem autorzy mają już doświadczenie i osiągnęli dokładnie to, co chcieli. Zmieniło się zatem prawie wszystko i wszystko uległo rozbudowaniu. Drzewko technologii urosło dość znacznie, a co za tym idzie - pojawiły się nowe budynki, nowe towary i nowe możliwości rozbudowywania naszego państwa. Znacznym zmianom uległa sfera walki. Teraz poczynaniami naszych rycerzy kierujemy bezpośrednio, natomiast ich zbrojni towarzysze nie podlegają już naszej kontroli. Inną ciekawą nowością jest wprowadzenie podziału doby na dzień i noc. W dzień ludzie pracują w wyuczonych zawodach, a w nocy... powiększają naszą populację.



Picie w czasie pracy? Mam nadzieję, że to tylko sok!

Pozwól na stronę

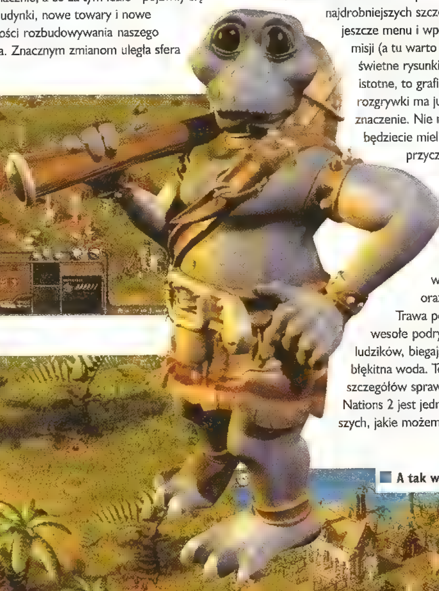


Oficjalna strona producenta gry. Dwie wersje językowe, niemiecka i angielska, zawierają podstawowe informacje o grze, mnóstwo grafik, forum dyskusyjne oraz dział plików. Warto odwiedzać i podyskutować z innymi graczami.

www.thenations-game.com

Grafika fenomenalna

To trzeba zobaczyć. Od początku, czyli fenomenalnego intra, aż do samego końca każdy najmniejszy nawet element został dopracowany w najdrobniejszych szczegółach. O ile jeszcze menu i wprowadzenia do misji (a tu warto zwrócić uwagę na świetne rysunki) nie są najbardziej istotne, to grafika podczas rozgrywki ma już przecież pewne znaczenie. Nie myślcie jednak, że będziecie mieli do czego się przyczepić. Świat widoczny na ekranie jest bajecznie kolorowy, bogaty i sprawia nieodparte wrażenie prawdziwej oraz żywej krainy. Trawa poruszana wiatrem, wesołe podrygi naszych ludzików, biegające zwierzęta, błękitna woda. To i wiele innych szczegółów sprawia, że świat Alien Nations 2 jest jednym z najpiękniejszych, jakie możemy obserwować na



A tak wygląda metropolia.

Łowczyni, mimo iż wygląda niewinnie, broni mieszkańców przed dzikimi zwierzętami.



ekranie komputera. Jedyna rzecz, do której muszę się przyczepić, to spowolnienie wyświetlania, które występuje, gdy chcemy akcję obserwować z dużej odległości.

Odgłosy przyrody

Tu oczywiście nie można zrobić zbyt wiele, aby zaskoczyć graczy. I rzeczywiście - muzyka jest po prostu dobra; odgłosy przyrody oraz egzystencji naszych obywateli również stoją na wysokim poziomie. Jednak wszystko to gdzieś już było. Drobne zastrzeżenia można mieć do muzyki, gdyż nie zawsze pasuje ona do klimatu gry, ale to przecież kwestia gustu.

Sam na sam

Jak już chyba wspomniałem, Alien Nations 2 oferuje wybór jednej z trzech ras. Te oczywiście różnią się od siebie, a za tym idzie zmiana strategii rozgrywki, np. Amazonki różnią się od Pimmonów. Aby przygotować się do właściwej gry, należy przejść składający się z czterech misji samouczek, następnie można przystąpić do kampanii (po jednej dla każdej z ras) lub rozegrać jedną z pojedynczych misji. Ogólnie rzecz biorąc, zabawy jest naprawdę na długie godziny i jeśli ktoś lubi tego typu rozrywkę, będzie się dobrze czuł.

Nic nowego

Nic nowego, ale znów - zabawa przednia. Kilka różnych trybów rozgrywki, możliwość handlowania, zawierania sojuszy i toczenia wojen sprawiają, że rozgrywka sieciowa jest jak najbardziej wskazana. Szkoda jednak, że nie wymyślono tu czegoś całkowicie nowego.

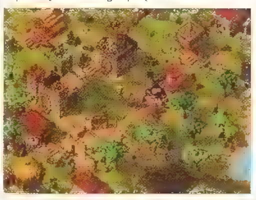
Skromne zdanie

Moim skromnym zdaniem, Nations to ogromny krok do przodu. Nie ma najmniejszego sensu porównywać tej gry z jej poprzedniczką, gdyż Nations to po prostu poważna produkcja. Nie niesie ze sobą większych walorów edukacyjnych, ale pozwala naprawdę dobrze się bawić. Dostępność trzech ras, mnóstwo możliwości realizacji zadań, ciekawa grafika i dźwięk, to czynniki, które sprawiły, że przy Nations spędziłem wiele godzin (bynajmniej nie uważam ich za stracone).

Coś podobnego

Seria Settlers

Seria z dużo dłuższą tradycją i nieco innymi założeniami. Jeśli spodoba wam się Nations, na pewno będziecie się dobrze bawić z osadnikami. Wcześniejsze gry z tej serii polecamy również posiadaczom naprawdę archaicznego sprzętu.



Alien Nations 2

Gatunek	Producent	Wymagania minimalne
RTS	JoWooD	PII 400, 32 MB RAM, Win98/ME/2000
Dystrybutor	**Akcelerator**	**Wymagania polecane**
CD-Projekt	przydatny	PII 400 MHz, 128 MB RAM
Strona WWW		**Sprzęt testującego**
www.thenations-game.com		W98SE PL, PII 366, 128 MB RAM, CD-ROM x32, DirectX 8.0a, TNT2 32 MB RAM
Jak działa		**Opcje konfiguracyjne**
w porządku, ale przy oddaleniach zwalniało		rozdzielczości 640 x 480 - 1600 x 1200, 16 i 32-bitowy kolor

Komentarze redakcji:
Tymo: Godna polecenia, tylko strasznie powoli się rozkręca.
Jah Jah: Grafika jak z bajki, a giera dość złożona. Ciekawa kombinacja.
Takashi: Świetne. Amazonki dawno już nie były takie ponętne.



Pierwsze kroki

Oto kilka pierwszych kroków w kampanii Amazonek

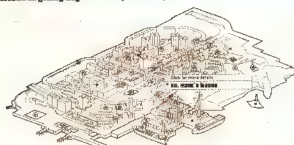
1. Na początek zapoznaj się dokładnie z celami misji - w tym przypadku jest to wybudowanie wioski z 60 mieszkańcami.

2. Zaczynasz z niewielką osadą - dwa domki, gospoda i ratusz.

3. Czym prędzej zbuduj szkołę, żeby mieć gdzie kształcić młodzież.

4. Następnie zbuduj laboratorium i postaw kilka domostw. Dalej pozostaje już tylko rozbudowa.

Newsy konsolowe



Strona złodziei samochodów...

...już jest online. Zajrzyjcie sami tam, gdzie mówi się tylko o trzeciej części jednej z najpopularniejszych gier ostatnich lat. Zobaczycie sami, jak wygląda jej nowe, całkowicie trójwymiarowe wcielenie. **http://www.rockstargames.com/grandtheftauto3/**

Acclaim pogrywa



A właściwie będzie pogrywał w Dave Mirra Freestyle BMX 2 - grę, która powinna ukazać się na PS2. Z głośników usłyszymy między innymi: Rage Against The Machine, Ozzy Osbourne'a, Godsmacka czy A Tribe Called Quest. Doborowe towarzystwo, a autorzy twierdzą, że muzyka stanie się istotną częścią tej gry. Cóż, muza faktycznie zapowiada się raczej dobra, czekamy, żeby sprawdzić grę.



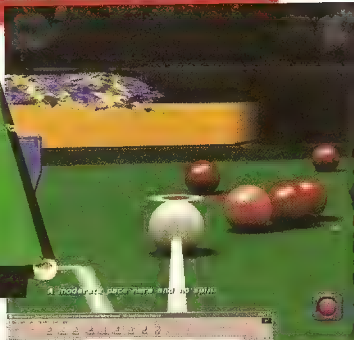
Nintendo naciska



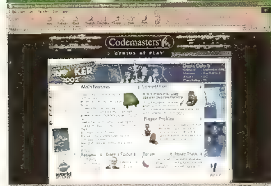
Tak, w końcu wiadomo, jak będzie wyglądał kontroler do Gamecube'a oraz co będzie można ■ nim zrobić. Końcowy projekt przewiduje możliwość zmiany działania czerwonego przycisku "A" oraz zielonego "B" w trybach analogowym i cyfrowym. Równie ciekawy, o ile nie bardziej będzie żółty kontroler "C" działający w jeszcze większym niż do tej pory zakresie. Co ciekawe, Nintendo planuje niedługo po premierze konsoli wypuścić kontroler bezprzewodowy działający na podczerwień.

Grasz w kulki?





Bo jeśli tak, to może zainteresuje cię nowa strona WWW. Codemasters wystartowało właśnie z witryną Championship Snooker 2002 - gry, która zbliża się wielkimi krokami. Chcesz szczegółów - patrz **http://www.codemasters.com/snooker2002/**.



Tylko popatrz

Jeśli kobiece wdzięki nie trafiają do twojej wyobraźni, popatrz gdzie indziej. A jeśli już, to z pewnością zainteresuje cię para modelek wynajęta przez Infogrames do promocji nowej symulacji skutera wodnego noszącego tytuł Splashdown. Taka promocja pozwala producentowi na wiele obietnic - i tak mało który przedstawiciel płci brzydkiej zwróci na nie (obietnice) uwagę, biorąc pod uwagę rodzaj promocji. Całkiem sprytne.

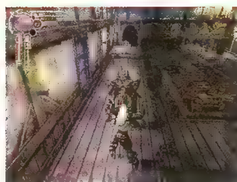


Europa na X-Box?

Tak, bowiem SCi (wydawca rodem ze starego kontynentu) ogłosił, że Pivotal Games Ltd. pracuje nad grą na nową konsolę Microsoftu. Conflict: Desert Storm będzie połączeniem gry akcji z elementami działania w cieniu i z zaskoczenia. Gracz będzie kontrolować siły oddziałów specjalnych pokonujących kolejne zadania. Ciekawe to wszystko o tyle, że to pierwsza europejska produkcja na X-a.



Kolejny Krwawy Omen?



Owszem, Eidos wciąż ciągnie historię z serii Legacy of Kain. Minęło 400 lat od wydarzeń z Blood Omen 1 - Kain wybrał tam raczej przekleństwo dla całego świata niż potępienie dla siebie. Teraz ten sam Kain, który niegdyś rządził krainą Nosgoth, musi walczyć o władzę. Aby zwyciężyć, nasz bohater musi pokonać armię wrogich żołnierzy, przejść przez legiony demonów i odkryć spisek zagrażający jego władzy. Kiedy poznamy szczegóły, nie wiadomo, ale obrazki zawsze przyjemnie pooglądać.

Plany Vicarious Design

Vicarious Design, firma wielbiona za przeniesienie Tony Hawk's Pro Skater 2 na GBA, uczyni jeszcze więcej dla posiadaczy tej konsolki. Tym razem celem będzie platformówka i to nie byle jaka, wszak Crash Bandicoot jest maskotą Playstation, a kto wie, może polubią go i posiadacze GBA. Tym razem przeciwnik Crasha, Dr Nero Cortex, orbituje wokół ziemi i czeka na odpowiedni moment, aby zaatakować naszego bohatera. Czyni to, zmniejszając ziemię do miniaturowych rozmiarów. Siostra Crasha, Coco, oraz on sam muszą po raz kolejny uratować naszą planetę. Nasz zwierzak w Crash Bandicoot X/S będzie musiał pokonać 20 poziomów w sześciu różnych lokacjach. Autorzy obiecują, że nuda na pewno do gry nie zawita, a my możemy tylko wznosić modły, aby udało im się spełnić te obietnice.



I gramy dalej

Kolejna dawka obiecywanej muzyki. Tym razem produkcja Eidosa na X-a. Wyścigi zatytułowane Mad Dash Racing. Zagrają m.in. Fat Boy Slim, Juno Reactor, Propellerheads, Meat Beat Manifesto, Overseer i Uberzone. Jeśli jeszcze da się w to grać, będziemy w niebie.



Atlantis w kieszeni?

Nie ma się co śmiać. Tytuł znany z PC pojawi się na GBA dzięki wysiłkom firmy THQ. Obok prezentujemy jeden z obrazków. Sami zgadnijcie, czy gra będzie w tym samym klimacie.



Ja tu wrócę

Nie bez kozery odgrażał się Arnie. Te dwa obrazki ujawnione przez Infogrames pokazują grę na PS2, w której Terminator broni Sarę Conner przed nowymi wersjami samego siebie. Na wiosnę 2002 dowiemy się, jak się w to cudo gra.



Deus Ex i PS2

Jeśli śledzicie rynek gier na PC, zapewne wiecie, że Deus Ex został uznany za jedną z najlepszych gier minionego roku. Mało tego, trwają prace nad przeniesieniem Paula Dentona na PS2. Za mało tu miejsca na wyjaśnienia, dlaczego gra zasługuje na ołtarzyk u każdego porządnego gracza, możemy za to powiedzieć, czego spodziewać się po nowej wersji.

Po pierwsze, granie w Deus Ex będzie dalej tak samo wygodne - gra będzie obsługiwać zarówno klawiaturę, jak i mysz. Autorzy obiecują również, że kontroler Dual Shock pozwoli na równie dobre sterowanie bohaterem - każdy przycisk pada będzie wykorzystany. Pomimo skomplikowania gry autorzy zadbali o to, aby wszystkie, najtrudniejsze nawet operacje dostępne na PC były wykonalne na PS2. Ogólnie rzecz biorąc, spora liczba przycisków na kontrolerze pozwoli na swobodną zabawę.

Nie ma się również co martwić o to, że jak wiele innych tytułów, Deus Ex zgłupieje dla konsoli - autorzy obiecują taki sam, o ile nie wyższy, poziom sztucznej inteligencji.

Nawet wygląd gry nie ulegnie większym zmianom. Rzecz jasna: postacie będą składały się z większej liczby polygonów i będą lepiej animowane, a niektóre lokacje zostaną poprawione. Jednak ogólne wrażenia pozostaną takie same, o ile nie lepsze, szczególnie że autorzy postarają się utrzymać stałą liczbę 30 klatek na sekundę.

Cóż, kiedy zobaczymy to cudo na PS2, napiszemy więcej.



Starcie na ringu

★ ★ Action Plus ★ ★
prezentuje





Mistrz!
TEKKEN 4
Król żelaznej pięści broni tytułu



VS



Przeciwnik
VIRTUA FIGHTER 4
Legenda powraca

ZAŻARTY POJEDYNEK NA ŚMIERĆ I ŻYCIE:
Zabójcze areny! Potężne ciosy!
Nowi zawodnicy! Oszałamiające efekty!

Zapomnijcie o Gołocie. Walka, którą powinniście się zainteresować, to nadchodzący wielkimi krokami pojedynek dwóch wielkich zawodników: Tekkena 4 i Virtua Fightera 4. Tekken, ulubieniec posiadaczy Playstation, od sześciu lat jest niekwestionowanym królem ringu na tej konsoli. Jednak Virtua Fighter to zawodnik bardziej doświadczony, do tej pory walczył tylko na arenach Segi, lecz niedługo dołączy do najlepszych na Playstation 2.

Paaaaaaaaanie i Paaaaaaaaaaanowie, przedstawiamy walkę trzeciego tysiąclecia. Specjalny, pięciorundowy pokaz tylko dla was. W czerwonym narożniku niekwestionowany czempion wagi ciężkiej, Tekken 4. W narożniku niebieskim mistrz świata z konsoli Sega, po raz pierwszy na ringu Playstation... Virtua Fighter 4. Zanim rozpoczniemy walkę, szybki rzut oka na statystyki zawodników.

Ważenie zawodników

Tekken 4		Virtua Fighter 4
sześć lat	**Wiek**	osiem lat
pięć milionów posiadaczy PS2	**Zasięg**	pięć milionów posiadaczy PS2
pięć walk, pięć nokautów	**Osiągnięcia**	cztery walki, cztery nokauty
Tekken Tag Tournament	**Ostatnia walka**	nie walczył przez ostatnie trzy lata
zwycięstwo przez nokaut nad starzejącym się Street Fighterem	**Najsłynniejsza walka**	zniszczenie Mortal Kombat w jednej rundzie

Runda Pierwsza:

Postacie



Tekken rozpoczął walkę serią szybkich uderzeń. Jest tutaj - znowu - stary, dobry King. Wraz z nim pojawiają się Yoshimitsu, Paul Phoenix oraz Marhall Law. Tekken nie przestaje napierać, ciężko będzie odpowiedzieć na szybkiego Hwoaranga i Ling Xiaou. To wygląda na jednostronne rozpoczęcie walki.

Ale patrzcie państwo, Virtua Fighter - pierwszy całkowicie trójwymiarowy wojownik, odpowiada. Akira, Pai, Lau, ogromny Wolf, Jeffry McWild, Jacky i Sarah Bryant - imiona może niezbyt piękne, ale efekt jest niszczący. A to jeszcze nie koniec, Shun Di, Lion Lafale, King i Aoi dołączają do walki. Pod względem liczby ciosów Virtua Fighter zdaje się wygrywać.

To jednak nie koniec. Pod naporem ciosów Tekken zmienia pozycję i... rzuca na szalę trzy nowe postacie. Czy Virtua Fighter odpowie na to? Proszę, oto Christie Monteiro, trenująca Capeirę wnuczka Eddy'ego. Craig Marduk, wojownik stylu Vale Tudo (wywodzący się z Brazylii styl bez stylu, bez zasad) oraz Steve Fox, ogromny bokser. Pod naporem takich ciosów Virtua Fighter zaczyna się wyraźnie chwiać.

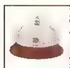
Niestety, Virtua Fighter mimo iż początek rundy miał udany, kończy w nie najlepszym stylu. Może odpowiedzieć tylko Fei Leiem - mnichem z Shaolin oraz Vanessą Lewis, kobietą walczącą w stylu trudnym do określenia. Virtua Fighter wraca do narożnika ocalony gongiem kończącym rundę.

Werdykt sędziów po 1 rundzie:

Tekken 4: 1[illegible]	Virtua Fighter 4: 13

Runda druga:

Ruchy



Tekken 4 nieznacznie prowadzi, a my zaczynamy kolejną rundę. Tym razem zawodnicy mają urzec nas swoimi ciosami i ruchami.

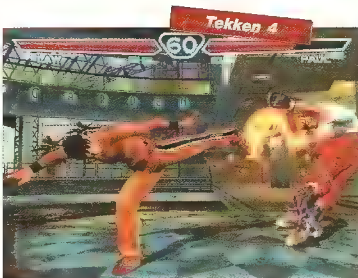
Virtua Fighter zaczyna ostro, prezentując szeroki wybór nowych ruchów dla wszystkich postaci. Niestety, dla fana VF widać, że jest to krok w tył, do czasów VF2. Zniknął przycisk odpowiedzialny za uniki i wygląda na to, że wszystkie ruchy można teraz wykonywać w dowolnym kierunku. Ciężko będzie parować takie ciosy, Tekken cofa się w stronę narożnika.

Ależ proszę państwa. Cóż to było. Nie wiadomo, jak i kiedy Tekken zmienia pozycję i wraca do walki w oszałamiającym kontrataku. To musi być nowy atak z zaskoczenia, o którym wszyscy mówili. Teraz Tekken atakuje, pokazując, że on również ma pełną swobodę ruchów.

Jednak mimo ostrych ataków Tekkena, VF ma odpowiedź. Blokuje jak w Dead or Alive 2 i pokazuje mnóstwo typowo defensywnych posunięć. Przechodzi do ataku i napiera całkowicie nowymi ciosami, które mimo obrony Tekkena spychają go w tył. VF napiera, ale dźwięk gongu przerywa fantastyczną odpowiedź starszego z zawodników.

Werdykt sędziów po 2 rundzie:

Tekken 4: 31	Virtua Fighter 4: 30













Runda trzecia:
Wygląd



Rozpoczynamy rundę trzecią z wynikiem bardzo bliskim remisu - ciekawe, co pokażą nam zawodnicy tym razem. Tekken wyskakuje z narożnika, z pewnością nie podoba mu się, że przegrał poprzednią rundę. Jego otoczenia wyglądają wspaniale, pod tym względem Tekken nigdy nie był w lepszej formie. Popatrzcie tylko na sposób, w jaki stopy zostawiają ślady na śniegu, jak drzewa poruszają się przez cały czas, wspaniały widok. Ale Virtua Fighter nie daje się młodszemu zawodnikowi, mimo iż różnica wieku jest spora - VF pracował ciężko, aby nadal wyglądać wspaniale. Wystarczy popatrzyć na efekty cząsteczkowe, tysiące liści rozwiewanych wiatrem, ławice rybek pływających w akwarium. Cóż, na razie wygląda na to, że obydwaj zawodnicy radzą sobie tak samo dobrze.

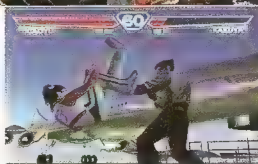
Proszę państwa, nieszczęście. Nie wiadomo, jakim sposobem w jednym z narożników ringu znalazła się grupa fanów Tekkena, trzeba będzie przerwać walkę, zanim komuś stanie się krzywda. Ale walka zbliża się w ich stronę, jest już blisko i nagle fani Tekkena w niesamowicie realistyczny sposób odsuwają się z drogi - całkiem zacnie wyglądający trik graficzny.



Tekken 4



Virtua Fighter 4



Werdykt sędziów po 3 rundzie:

Tekken 4: 48	Virtua Fighter 4: 46

Virtua Fighter 4









Runda czwarta:
Otoczenia



I znowu jesteśmy na ringu. Przepraszam. Czy ja jestem nietrzeźwy? Dlaczego ring chwieje się raz w jedną, raz w drugą stronę? Ach, to nowa umiejętność Tekkena - pojawiają się różnice wysokości i pochylony teren zmuszający do używania różnych kombosów. Niestety, Virtua Fighter nie ma na to odpowiedzi. Losowo generowany teren z poprzedniej części został z różnych powodów zarzucony.

Tekken wygląda na zdeterminowanego na tyle, żeby wykorzystać każdą, nawet najmniejszą przewagę. Przycisnął VF do lin i zaatakował potężną kombinacją ciosów - to nowość dla tego zawodnika, tak zwane ściany, do których można przycisnąć przeciwnika. Teraz areny w Tekkenie są ograniczonej wielkości. Jednak nie znaczy to, że VF przegrywa, o nie, ten zawodnik wie przecież wszystko o arenach. Dzięki temu udało mu się odwrócić sytuację i przyprzeć Tekkena do lin. Co więcej, wszystkie ściany w VF można teraz zniszczyć, więc liny zaczynają powoli pękać i oto Tekken przerywa je i wypada za ring. Co za sensacja, czegoś takiego jeszcze państwo nie widzieli.



Tekken 4



Virtua Fighter 4

Werdykt sędziów po 3 rundzie:

Tekken 4: 64	Virtua Fighter 4: 62



Runda piąta:

Rozgrywka

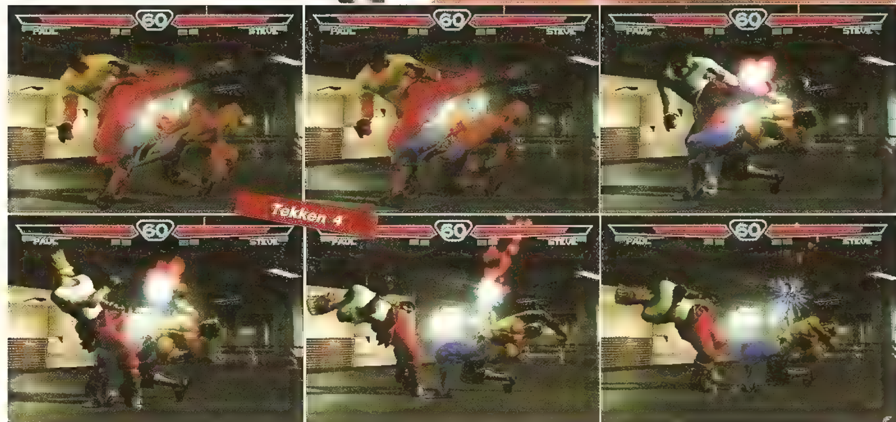


Różnica zdobyczy punktowych obu zawodników jest na tyle mała, że ta runda zadecyduje o wszystkim. W czasie gdy przeciwnicy szykują się do ostatniej wymiany ciosów, my możemy się zastanowić, który w bardziej udany sposób łączy różne elementy składające się na udaną całość. Czy będzie to VF4, z mnóstwem nowych ciosów, wspaniałą grafiką i z grywalnością, na którą czekali wszyscy: nietrudną dla nowicjusza i satysfakcjonującą dla starego wyjadacza? A może jednak Tekken 4, znajdziemy tu mnóstwo nowości, które mogą sprawić, że stary król pozostanie na tronie. Już tylko kilka sekund dzieli nas od rozwiązania tej zagadki.

Pierwszy cios zadaje Tekken, uderza z zaskoczenia. Ale VF odpowiada szybkim kontratakiem. To bolało, Tekken chwieje się, ciężko oddycha. Czy wystarczy mu sił, aby ustać na nogach? Chyba tak, bo nagle obaj zawodnicy starli się na środku ringu i nie zważając na konsekwencje szaleńczo atakują. Widać potężny sierpowy Tekkena i.... - co się dzieje? Wszystkie światła zgasły. Co tam się dzieje?

Niestety, nie wiemy, ale z powodów technicznych musimy przerwać transmisję i wrócić do studia.







Werdykt sędziów po 5 rundzie



Jaka szkoda. Wygląda na to, że musimy uznać walkę za nierozstrzygniętą. Tekken prowadził, zanim straciliśmy obraz, ale była to przewaga niewielka. Na szczęście w kontraktach obu zawodników pojawiła się klauzula o powtórzeniu pojedynku, więc w ciągu najbliższego roku zobaczymy ich znowu na ringu i wtedy okaże się, kto jest najlepszy.

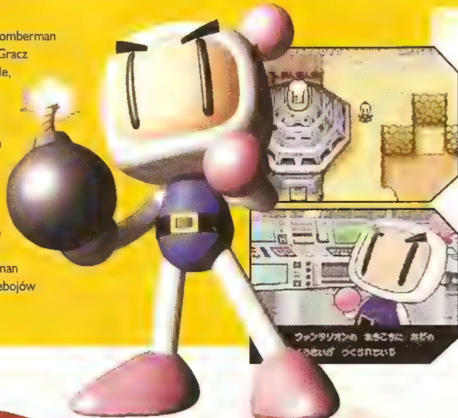


Bomberman

Pewnego dnia w Galaktyce Bomber, a dokładnie w Bomber Bazie rozdzwonił się telefon. Okazało się, że na niedalekiej planecie Phantarion spadło pięć tajemniczych meteorów. Max Bomberman wyruszył przeprowadzić śledztwo, bowiem okazało się, że meteory mają bardzo dziwną strukturę. Więcej Maxa nie widziano.

Na ratunek zaginionemu bieży Bomberman. Cztery strefy geograficzne Phantariona, przez które będzie musiał przebrnąć w poszukiwaniu Maxa, pełne są niebezpieczeństw i dziwnych form życia. To zadanie na pewno nie będzie łatwe.

Tak w skrócie przedstawia się story w Bomberman Tournament, rewelacyjnej gierce na GBA. Gracz dostaje do wyboru dwa tryby gry. Pierwszy to Battle, zabawa znana jeszcze Atarowcom i Amigowcom. Gracz porusza się Bombermanem po ograniczonej różnymi przeszkodami planszy. Bombi stawia bombki i rozwala wszystkie przeszkody, a więc skrzynie, ściany i innych niemiluchów, którzy chcą mu przeszkodzić. Zabawa stara jak świat, więc szerzej rozpisywać się o niej nie będę. Superrozwiązaniem jest natomiast drugi tryb gry, czyli Quest. Jest to zabawa, która lokuje się gdzieś pomiędzy przygodówką a RPG. Bombi trafia do niewielkiej wioski, której mieszkańcom będzie mógł pomóc, wykonując szereg misji i zadań. Oczywiście po drodze spotka wielu nieprzyjaciół, jak choćby groźne Dryady (to takie ożywione drzewa), Orkamany, Snowmany, Gwalle i inne. Jeśli chcecie je zobaczyć, zagrajcie. Że warto, nie muszę nikogo przekonywać. Bomberman Tournament na wszystkich listach przebojów znajduje się w pierwszej piątce!



Producent: Nintendo
Dystrybutor: Licomp Empik Multimedia
http://www.lem.com.pl

Liczba graczy: 1 gracz, 4 graczy na 1 cartridge
Rodzaj: zręcznościówka i przygodówka

Rayman Advance (GBA)

Pierwszy Rayman pojawił się w jeszcze czasach prehistorycznych na komputerach Amiga, ale od tamtej pory jego popularność wcale nie zmalała. Kolejne wcielenia dostępne są praktycznie na wszystkich platformach sprzętowych, a ich wykonanie i grywalność stoją niezmiennie na bardzo wysokim poziomie.

Tak samo jest z wersją na Gameboy Advance. Bez dwóch zdań jest to jedna z najładniejszych gier dla tej konsoli! Bajecznie kolorowe plansze, dużo animacji w tle, świetnie poruszające się postacie i przyjemna (choć nie dopracowana w takim stopniu jak grafika) muzyka oraz odgłosy – tak, gra jest po prostu świetna! Warto ją mieć choćby po to, by pokazywać niedowiarkom, na co stać naszego Advance'a – wygląda lepiej niż na Amidze czy PC, a przecież całe cudo mieści się w dłoni! Wprost niesamowite! Tym bardziej, że w przeciwieństwie do równie dopracowanej Castlevanii (opisywaliśmy ją w poprzednim numerze) plansze są o wiele jaśniejsze i nie trzeba zgadywać, co dzieje się w danej chwili na ekranie.

W dodatku plansze nie tylko pięknie wyglądają, ale też zmuszają szare komórki do wysiłku. Czasami trzeba nieźle pogłówkować. A że z czasem (znaczy się z powracającymi do wróżki Betilli mocami) Rayman uczy się uderzać, biegać tudzież udawać helikopter – cóż, na brak różnorodności narzekać na pewno nie będziecie! Jedyne, co martwi, to dość długie okresy między kolejnymi wyjściami na główną mapę (a tylko tam można zrobić Save), jednak dzięki kilku życiom, możliwości parokrotnej kontynuacji oraz tipsom nie wydaje się to zbytnio uciążliwe. Co zaś za tym idzie – szanse na odbicie z rąk Mister Darka skradzionego Wielkiego Protonu określić należy jako bardzo wysokie, bo przy takiej oprawie wcale nie chce się od gry odchodzić i rzadko występujące Save'y wcale nie przeszkadzają. A że się ich czepiłem? Cóż, czegoś wypadało. Za to reszta jest co najmniej dobra.

Plus Tip: Normalnie klawisz [R] służy do biegania lub siania specjalnych ziaren, ale użyjcie go, gdy tych zdolności jeszcze nie macie – minę, jaką robi Rayman, po prostu trzeba zobaczyć!

Producent: Ubi Soft
Dystrybutor: Licomp Empik Multimedia
http://www.lem.com.pl
www.raymanworld.com

Liczba graczy: 1 gracz
Rodzaj: zręcznościówka i przygodówka

Shrek: Fairy Tale FreakDown (GBC)



[illegible]

[illegible]



[illegible]

Plus Tip: jeśli mimo wszystko skusicie się, aby zagrać w "Shreka" na Advance'ie, klawiszami [L] i [R] możecie zmieniać szerokość ekranu.

Producent: TDK Mediactive
Dystrybutor: Licomp Empik Multimedia
http://www.lem.com.pl
www.tdk-mediactive.com

Liczba graczy: 1 gracz
Rodzaj: zręcznościówka

Tony Hawk Pro Skater 2

Niedawno - bo może rok temu - ukazała się na konsole i PC gierka, która dla wielu stała się kultową. Uznano ją [illegible] nie ma w tym wielkiej przesady - za jedną z najlepszych gier ubiegłego roku. Do dziś ma wielu fanów spędzających z nią długie godziny. Mowa o Tony Hawk's Pro Skater 2. Niezorientowanym spieszę wyjaśnić, że jest to "symulator" jazdy na deskorolce. W skrócie: zabawa polega na jeżdżeniu, wykonywaniu trików i zaliczaniu różnorakich zadań na kolejnych planszach. Dzięki owym zadaniom zdobywamy pieniążki, za które poprawiamy umiejętności naszego skatera, odkrywamy nowe plansze, a z czasem także nowych zawodników. Obsługa tego cuda na PC była banalnie prosta, a efekty, jakie uzyskiwaliśmy za pomocą klawiszy kierunkowych i czterech innych przycisków, naprawdę oszałamiały. Mało tego - od THPS2 naprawdę ciężko było [illegible] oderwać, bez przerwy odkrywałem nieznane rzeczy.

Dlatego z niecierpliwością godną gołowąsa zdobyłem przywilej testowania tej samej gry, ale w wersji na GBA. Wcześniej już wiedziałem - śledząc rankingi na stronie Game Rankings (www.gamerankings.com) - że ten właśnie tytuł jest uznawany za najlepszą grę na naszą małą konsolę. Znając wersję na PC, wiedziałem, czego się spodziewać, ale...

Nie spodziewałem się, że THPS2 na GBA będzie aż tak dobry. Właściwie od wersji na duże maszyny różni go tylko brak trzeciego wymiaru, ale cała reszta pozostała bez zmian. Mamy dokładnie tych samych zawodników, te same plansze, te same triki i zadania do wykonania. Jedyna znacząca różnica polega na przedstawieniu akcji z rzutu izometrycznego, a nie zza pleców zawodnika. Różnica ta jest, przy okazji, jedynym mankamentem wersji na GBA, gdyż autorom nie udało się dobrze przedstawić perspektywy i często próbując zdobyć przedmiot wydający się być nisko zdajemy sobie nagle sprawę, że tak naprawdę umieszczono go wysoko. Cóż, to tak niewiele jak na maszynkę pięć razy tańszą i ze dwadzieścia razy mniejszą od PC.

Mimo owego mankamentu, braku niektórych, nieistotnych dla samej rozgrywki, fajerwerków gra się wspaniale i co najważniejsze wcale się nie nudzi. Dodajmy do tego wspaniałą grafikę i animację zawodników, dynamiczną muzykę oraz możliwość zabrania Tony'ego w kieszeń. W takim przypadku otrzymujemy grę prawdziwie zasługującą na miano najlepszej.

yasiu



Producent: Acclaim
Dystrybutor: Licomp Empik Multimedia
http://www.lem.com.pl

Liczba graczy: 1 gracz, 4 graczy na 1 cartridge
Rodzaj: zręcznościówka i sportowa

Gwiezdna utopia



Zbuduj kosmiczną bazę!

Startopia to gra, która wessie was na długie gorące godziny. Aby zapobiec przegrzaniu i spontanicznym aktom samospalenia, przygotowałem dla was kilka porad dotyczących gry. Być może dzięki nim nie będziecie tak bardzo pocić się w trakcie rozgrywki. O ile pomoc okaże się nieskuteczna, już teraz zapiszcie sobie numer pogotowia ratunkowe-







Gem Slug

Duży zielony ślimak. Trudno go nie zauważyć. Nie będzie dla ciebie pracował, lecz jeśli jest zadowolony, dostarczy energii.

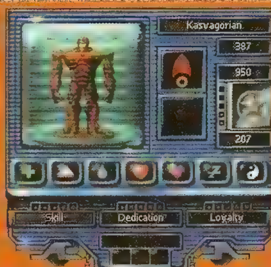




Targ

Niebiesko-zielona mucha w zbroi. Specjalista od komunikacji. Najlepszy do Comsensor.





Kagsvogorian

Wielki mięśniak o kolorze rudym. Przypomina mrówkę chodzącą w pozycji pionowej. Doskonali do ochrony. Coś jak BOR i UOP w jednym. Świetnie nadają się do obsługi security control. Są też najlepszymi żołnierzami w trakcie wojny.

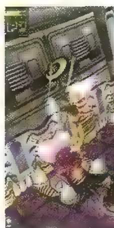






go - 999. Skorzystajcie z niego, gdy z waszych uszu zacznie wydobywać się siwy dym, a gałki oczne zablokują się w jednej pozycji (będzie to dowód na to, że zaczynają się gotować). Tyle porad paralekarskich, czas przejść do gry.

Tytułem tytułu





Startopia jest strategią, która powstała dzięki ludkom działającym lata temu w Bullfrogu. To oni wysmażyli niegdyś Dungeon Keeper, ThemeHospital czy Populous. Tym razem goście wyrzucili nas w kosmos, gdzie czeka na nas tytaniczne zadanie odbudowy wielkiego galaktycznego imperium. W grze występuje 9 głównych ras, z których każda ma unikalne cechy, czyli np. wygląd, kulturę, historię. Więcej podstawowych informacji i opis gry zamieściliśmy w lipcowo-sierpniowym numerze Action Plusa (nr 41). Możecie też zajrzeć na oficjalną stronę **http://www.eidosinteractive.com/gss/legacy/startopia/**.

Na początku był Space Station



Podstawą działania Space Station jest energia. Gromadzicie ją w Energy Collectorze, który pozwala na jej magazynowanie i wykorzystanie w razie potrzeby. Rozwój Space Stationa i peryferia, które możecie w niej umieścić, to rzecz zasadniczo nie sprawiająca większego problemu. W Play Guide zamieszczonym na płytce z grą, znajdziecie wiele informacji dotyczących podstaw zabawy, opis struktur itp.

Prawdziwe schody zaczynają się, kiedy dochodzi do wojny.

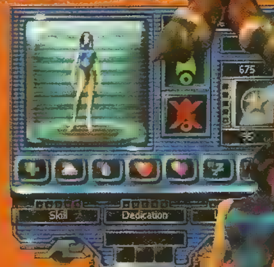
Wojna i Pokój

Stacja Kosmiczna to nie Arkadia, mimo że na początku tak się wydaje. Wcześniej czy









Grey



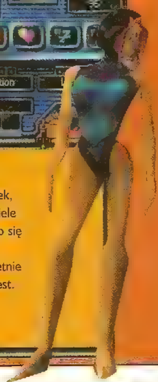
Szare ludziki. To właśnie ta rasa, która u nas specjalizuje się w uprowadzaniu ludzi. Zajmują się głównie leczeniem, a więc przede wszystkim pracują w szpitalu.

Salt Hog



Wyglądają jak górnicy. Są niscy, z brązowymi kaskami ochronnymi na głowie. Doskonali do prac, gdzie nie potrzeba wykwalifikowanych pracowników. Mówiąc krótko - robole. Pracują zazwyczaj w Recycler i Factory.

Siren



Humanoidalny gatunek, którego przedstawiciele mają skrzydła. Szybko się wzruszają i łatwo zakochują. Będą świetnie pracowali w Love Nest.

później przyjdzie wam zmierzyć się z innymi administratorami, a kiedy do tego dojdzie, musicie być przygotowani. Tylko cztery kosmiczne rasy mają zapęd do bitki, pozostałe brzydzą się rozwiązaniami siłowymi, co nieco ułatwia sprawę. Listę i krótki opis ras znajdziecie poniżej, teraz skoncentrujmy się na wojnie.



By wygrać albo wystartować do potyczki z lepszej pozycji, musicie przede wszystkim wybudować Security Scuzzer. Dzięki niemu będziecie mogli złamać zabezpieczenie w Bulkhead doors i przejąć kolejny segment. Oczywiście wróg broni się jak może, więc od razu zamknie pozostałe sekcje, abyście tam nie dotarli. Jego oddziały macierzyste walczą do upadłego, a roboty dokonują autodestrukcji, gdy stwierdzą, że bitwa jest przegrana. Wybuchy mają naprawdę niszczycielską moc. Co nie ulegnie zagładzie podczas tego smutnego procesu, będziecie musieli zniszczyć sami. O ile to wy zostaniecie zaatakowani, na pewno się o tym dowiecie. Alert obudziłby i zmarłego, a co dopiero was. Na radarze widać zresztą obecną sytuację. Segmenty zajęte przez wroga zaznaczone są innym kolorem. Jeżeli zauważycie, że sąsiadem jest inny administrator, lepiej od razu ustawić przy drzwiach wieżyczki strzelnicze. Dają one prawie 100-procentową gwarancję, że przeciwnik nie prześliźnie się do waszego gniazdka - a jeśli nawet, to gość spłynie obficie krwią.



Najlepszą strategię, jaką znam, wypracowałem, przelewając morze krwi w trakcie kolejnych batalii. Pomysł dotyczy zarówno sytuacji, gdy atakujecie, jak i trudnych dla kraju chwil, kiedy obce mocarstwo wypowie wojnę.

Po pierwsze, załatwcie tak wiele Gun Carrying, jak to jest możliwe.

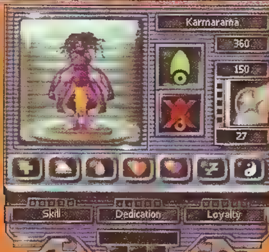
Po drugie, załóżcie Security Columns naprzeciwko przegród (Bulkhead doors), które zostały przełamane lub niedługo będą.

Po trzecie, kiedy brama zostanie sforsowana, starajcie się zlokalizować i otoczyć większe grupy obcych.

Po czwarte, kiedy przeciwników nie ma zbyt wielu, przyjcie do ich Energy Collectora. Gdy zostanie zniszczony, pozbawicie przeciwnika źródła energii - bez niej szybko staną się bezbronni.

Alternatywy 4, czyli mieszkańcy

W Space Station zamieszkują dwa typy kosmitów (nie wliczając w to wrogów), rezydentów i gości. Różnica między rezydentami a gośćmi jest taka, że ci pierwsi pracują na waszą korzyść (możesz ich wynająć), natomiast goście robią, co chcą. Przyjeżdżają i odjeżdżają, kiedy im się spodoba. Zachowują się dokładnie jak turyści. Rezydenci mogą was opuścić, ale tylko wówczas, gdy będą nieszczęśliwi. Dzieje się tak zazwyczaj, gdy pomijacie ich w promocji. O tym, że chcą być promowani, wiadomo, gdy pojawi się nad ich głowami określony symbol. Wykwalifikowanych 'alienów' warto promować. Specjalistów, np. tych, którzy pracują w szpitalu, nie da się od razu zastąpić, więc zwracajcie na to uwagę. Na dole prezentujemy pełną listę kosmitów. Rasy, które będą walczyć w wojnach, zostały zaznaczone gwiazdką.





Karmarama

Fioletowa rasa z czterema ramionami, i dredami. Gdyby nie te dredy, można by pomyśleć, że kolesie są z SLD. Ogrodnicy. Uprawiają rośliny, sadzą kwiatki itp. w Bio-decku.





Turraken

Dwie głowy. Zielony. Biega w kitlu laboratoryjnym. Naukowiec. Pracuje w laboratorium. Rozwija i wymyśla rożne technologie w twojej stacji.





Zedem Monk

Ta rasa chyba wypadła z planu zdjęciowego Star Wars. Wysocy, noszą rodzaj płaszcza z kapturem. Kapłani starożytnej wiary. Wynajmij ich, a wybudują świątynię i będą rozpowszechniać własną religię wśród wszystkich przybyłych kosmitów.

Max Payne

W zasadzie grę przechodzi się bez problemów. Jest ona tak skonstruowana, że aby ją ukończyć, musimy pójść konkretną drogą. W większości wypadków nie będzie z tym problemów, gdyż badając korytarze, drzwi, przejścia itd., w końcu trafimy na te właściwe. W większości. W tej solucji omówimy te, które nie są tak jasne.

A na początek kilka porad, które odnoszą się do całej gry.

Sprawdzaj wszystkie drzwi, szafy, szafki, regały i furgonetki (czasem są w nich poukrywane fanty). Zawsze gdy pojawi się nad głową Maxa wykrzyknik, oznacza to, że w pobliżu jest coś, co przyczyni się do rozwinięcia fabuły. Sprawdzaj wtedy znajdujące się w pobliżu telewizory, radia, telefony, biurka, papiery, książki, półki itp. Niektóre drzwi i kraty można otworzyć małym przełącznikiem znajdującym się zaraz obok nich. Uważaj na kolor zielony na dalszych poziomach. Będziesz mógł skorzystać tylko z tych drzwi i tylko z tych wind, których panele będą świecić się w tym kolorze. Z kolei w magazynach otwórz bramy z panelami podświetlonymi na biało. No dobra, starczy tych porad, czas zabrać się za grę.

Część I

Rozdział 1

1



Gdy natkniesz się na drzwi z zamkiem kodowym, zejdź schodami po lewej. Na środku peronu są drzwi. Usuń gangstera w środku, zanim ten zdąży zastrzelić zakładnika.

2



Zaprowadź strażnika do drzwi z zamkiem kodowym. W sterowni będzie wejście do pokoju kontrolnego. Jest tam pulpit. Podejdź do niego i załącz prąd w linii 2.

3



Wróć ponownie na dół. Wsiądź do wagonika i za pomocą koła na pulpicie uruchom go. Gdy wagonik wykona swoje zadanie, wyjdź przez przednie drzwi.

Rozdział 2

4



Przeszukaj dworzec. Najpierw na dół do zalanego torowiska, potem w górę do drzwi z założonymi ładunkami dynamitu.

5



Ponownie w dół aż do skarbca bankowego. Użyj pulpitu kontrolnego z komputerem sterującym drzwiami. W jednym z pomieszczeń na stole będzie detonator. Weź go.

6



Wróć do drzwi z dynamitem i użyj detonatora. W budce obok apteczki znajduje się przełącznik otwierający kratę na schodach. Ustaw go na pozycji OPEN i wyjdź na górę.

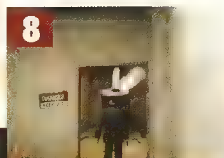
Rozdział 3

7



Aby wydostać się z piętra, na którym znajdziemy się po rozpoczęciu gry, musisz wyjść przez okno, za którym widoczny jest neon z napisem HOTEL.

8



Gdy będziesz chciał opuścić trzecie piętro, idź do pomieszczenia z kotłem. Strzel w niego, wybuchając upadnie i wywali dziurę w podłodze.

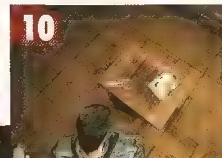
Rozdział 4

9



W podziemiach trafisz na pomieszczenie z regałami, butlami z gazem i zamkniętymi drzwiami. Rozwal skrzynki przed bocznymi drzwiami i możesz przejść dalej.

10



Po drodze trafisz do pomieszczenia, gdzie będzie czterech bandziorów przy stole konferencyjnym. W tym pokoju znajdziesz klucz do baru na małym stoliczku.



Przeszukaj szafy w pokoju. Gdy z niego wyjdziesz, na końcu korytarza, za załomem znajdziesz bar. Aby do niego wejść, będziesz potrzebował zabrany wcześniej klucz.



Gdy już pokonasz jednego z bossów, idź do recepcji. Tam przyjrzyj się uważnie staroświeckiej centrali telefonicznej. W recepcji będzie też przycisk służący do otwarcia wyjścia.



Aby wyjść, najpierw musisz skierować się do klubu na pierwszym piętrze. Z niego na dach, a rozbijając przeszkolony sufit spadniesz znowu na parter.



Po eliminacji problemów pobiegnij do recepcji. Użyj włącznika na ścianie. Usłyszysz brzęczyk. Wróć do pokoju z miniaturą wieżowca i wyjdź z hotelu.

Rozdział 5



Po wyczyszczeniu podziemi kieruj się ku górze. Odbierz telefon, przeczytaj list na ladzie lombardu, a z półki zabierz klucz na klatkę schodową.

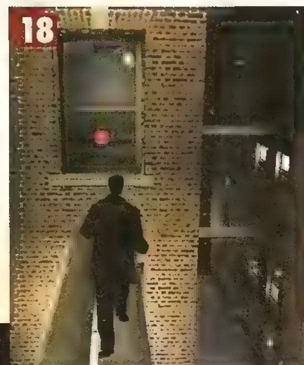


Wędruj dalej korytarzami, zwiedzaj pokoje, przeszukuj szafy. Dotrzesz do mieszkania, gdzie w kuchni będzie rozbite podwójne okno. Wyskocz przez nie.

Rozdział 6



W sąsiednim budynku znajdź pokój z bezdomnymi. Weź jednego z nich i zaprowadź do pralni. Gdy ten otworzy ci wejście do niej, załatw obsługę i poszukaj windy.



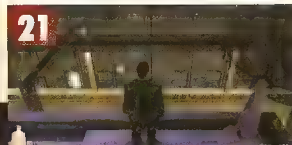
Po wyjściu z windy idź do pokoju na końcu korytarza. Wyskocz tam przez okno. Po rurach przejdź do sąsiedniego budynku. Oczyść pokój.



Wychodzisz przez kolejne okno. Potem kolejne rury. I kolejne czyszczenie pięter kolejnego budynku. Gdy trafisz na ścianę z pęknięciem, spróbuj otworzyć drzwi.



Po zawalonym kawałku sufitu idziesz do górnego korytarza. Tam dokonujesz kolejnych czystek. Trafiasz do pokoju Gognittiego i likwidujesz jego obstawę.



Ruszasz w pościg za złoczyńcą. Znowu po rurach i przez rozbite okna. Gdy ten zeskoczy na dach kolejki, musisz się ustawić i skoczyć na następny pociąg.

Rozdział 7



Ścigasz go dalej. Ponownie po rurach na dach sąsiedniego budynku. Kosisz gangsterów i kryjesz się przed policyjnym śmigłowcem w budynku.



Schodami w dół, potem na podwórze. Dalej do windy budowlanej i na dach. Tam przebiegasz przez pomosty przy kolorowych bilboardach.



Dobiegasz do przeszklonego dachu. Rozbijasz go i zeskakujesz. Czyścisz korytarze i znów wydostajesz się na dach. Schodzisz metalowymi schodami obok.

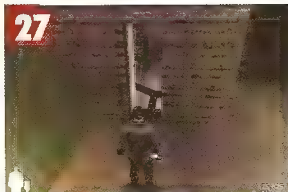
Rozdział 8



Klub Ragnarock. Wchodzisz do kasy biletowej. Używasz przełącznika SECURITY. Za plecami otworzy się część ściany. Idziesz zaszaleć do dyskoteki.



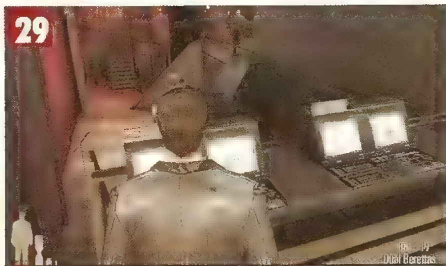
Po opróżnieniu parkietu kierujesz się za neonem BAR do dalszej części klubu. Gdy trafisz na kratę, otwierasz ją umieszczonym obok przełącznikiem.



Za półkami z beczkami jest przejście. Idziesz do drewnianej wieży. Uważaj, aby Max nie spadł przez dziurę w podłodze. Na dach i do wąskiego okienka.



Po belkach idziesz do drugiego okienka i znowu wychodzisz na dach. Kierujesz się na elementy łączące spadziste dachy, a po nich do otwartych drzwi.



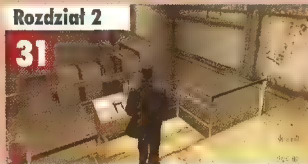
Schodami w dół. Przełącznikiem otwierasz drzwi, znowu schody w dół aż do sceny z perkusją. Obok jest podwyższenie z konsoletami. Uruchamiasz je.



Dalej w górę do pulpitu scenografii. Przełącz wajchy 1, 2 i 4. Schodzisz w dół, przechodzisz do następnych schodów. W górę i skok przez otwór.

Część 2

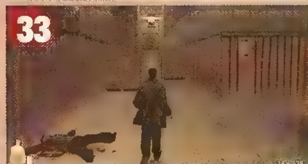
Rozdział 2



W wartowni przyciskiem otwierasz bramę. Potem przełącznikiem otwierasz bramę magazynu. W jednym z nich sterta papieru blokuje drzwi. Windą na górę i użyj wajchy.



Docierasz do dźwigu. Wskakujesz do jego kabiny, aby z niego skorzystać. Po wyjściu przełazisz pod podniesionym kontenerem. Docierasz do suwnicy na kołach.

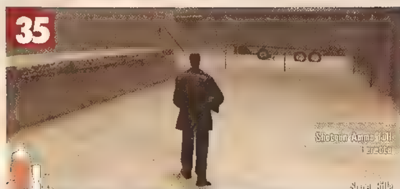


Mijasz ją i chowasz się w otwartym kontenerze. Czekasz, aż przejedzie. Wybiegasz. Czystka, kolejna suwnica, likwidujesz suwnicowego i bandziorów.



Biegniesz dalej. Po prawej most zwodzony, po lewej kontener z niespodzianką w środku. Potem dalej aż do barki. Przełazisz na drugą stronę kanału.





35

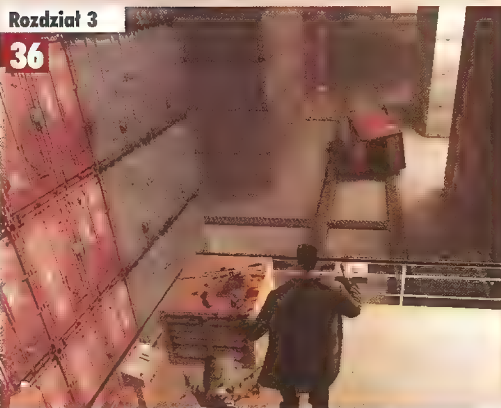
Za siatką stoi naczepa. Rozwalasz ze spluwy klin pod kołem. Naczepa rozkłada most. Przełazisz po nim, oczyszczając sobie wcześniej drogę.



37

Czyścisz kolejny magazyn. Na jednym z pomostów jest pomieszczenie z dwoma okienkami. Obok drzwi przełącznik. Użyj go i wracaj na dół.

Rozdział 3



36

Czyścisz magazyn, wchodzisz na górę i włazisz na suwnicę. Bawiąc się przełącznikami i snajperką podążasz do drzwi widocznych na wprost.

Część 3

Rozdział 4



38

Udajesz się do restauracji. Szybka i trudna ucieczka przed ogniem. W kuchni przeskakujesz stoły po lewej stronie filaru. Dalej nie ma już ognia.

Rozdział 5



39

Oczyszczasz dom. Uwaga, drzwi na piętrze po lewej stronie dużego obrazu na początku nie dadzą się otworzyć. Potem wysadzą je bandyci. Nie stój przed nimi.

Rozdział 1



40

Gdy dotrzesz do sali przeciętej przez rzekę płynnego metalu, to korzystając ze skrzyń ustawionych przy ścianach, wskakujesz na bok sali i przechodzisz na drugą stronę.

Rozdział 2



41

Łażenia ciąg dalszy. Parę rur można gdzie niegdzie zakręcić. W jednej z sal jest rozsuwany pomost. W innej z kolei zarwane schody w górę.



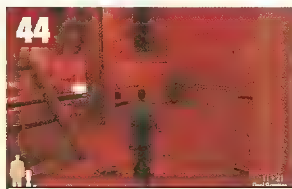
42

Aby się na nie dostać, wskakujesz na siatkę na środku sali, a z niej na te nieszczęsne schody. Kratę kawałek dalej otworzysz ze sterowni obok.



43

W jednym z następnych magazynów natkniesz się na kolejny pulpit. Po jego użyciu dźwig nadweręży drzwi. Do końca wyłamiesz je metodą siłową.



44

Dalej omijając ładunki wybuchowe, dotrzesz do kolejnej przeszkody z płynnego metalu i z zarwanym pomostem w środku. Tą salę też pokonujesz bokiem.



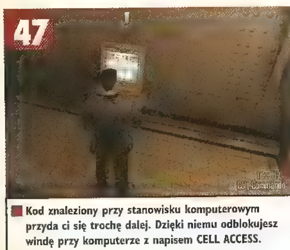
45

Przy windzie D-6 naciskasz przycisk i czekasz, aż winda zjedzie. Niestety, nie zjedzie pusta, więc ustaw się z boku z bronią w gotowości.

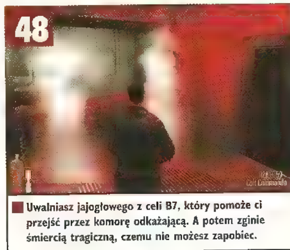
Rozdział 3

46

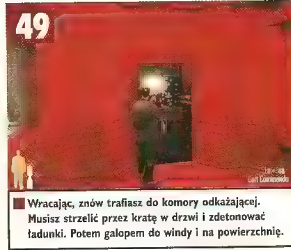
W podziemiu badawczym możesz otwierać tylko drzwi z zielonym panelem kontrolnym. Trafiasz do pomieszczenia z komorą dekontaminacyjną.



Kod znaleziony przy stanowisku komputerowym przyda ci się trochę dalej. Dzięki niemu odblokujesz windę przy komputerze z napisem CELL ACCESS.

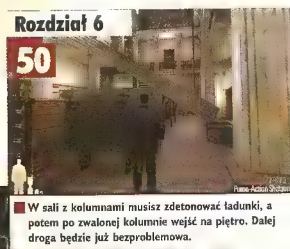


Uwalniasz jajogłowego z celi B7, który pomoże ci przejść przez komorę odkażającą. A potem zginie śmiercią tragiczną, czemu nie możesz zapobiec.



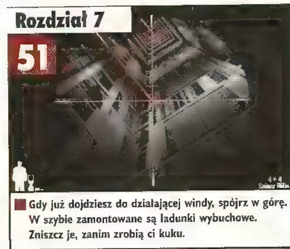
Wracając, znów trafiasz do komory odkażającej. Musisz strzelić przez kratę w drzwi i zdetonować ładunki. Potem galopem do windy i na powierzchnię.

Rozdział 6

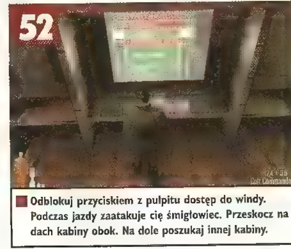


W sali z kolumnami musisz zdetonować ładunki, a potem po zwalonej kolumnie wejść na piętro. Dalej droga będzie już bezproblemowa.

Rozdział 7

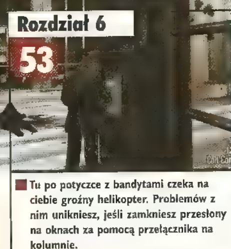


Gdy już dojdziesz do działającej windy, spójrz w górę. W szybie zamontowane są ładunki wybuchowe. Zniszcz je, zanim zrobią ci kuku.

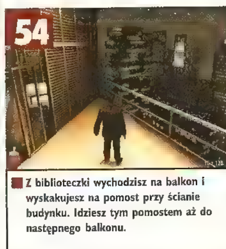


Odblokuj przyciskiem z pulpitu dostęp do windy. Podczas jazdy zaatakuje cię śmigłowiec. Przeskocz na dach kabiny obok. Na dole poszukaj innej kabiny.

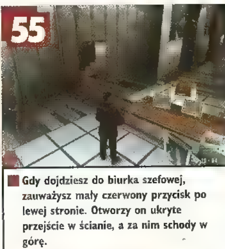
Rozdział 6



Tu po potyczce z bandytami czeka na ciebie groźny helikopter. Problemów z nim unikniesz, jeśli zamkniesz przesłony na oknach za pomocą przełącznika na kolumnie.



Z biblioteczki wychodzisz na balkon i wyskakujesz na pomost przy ścianie budynku. Idziesz tym pomostem aż do następnego balkonu.



Gdy dojdziesz do biurka szefowej, zauważysz mały czerwony przycisk po lewej stronie. Otworzy on ukryte przejście w ścianie, a za nim schody w górę.



Na dachu wskakujesz na występ przytrzymujący linę. Ze snajperki strzelasz w mocowanie liny na innym cypelku, aż ta pęknie. Potem niszczysz mocowanie ostatniej liny.

57

Następnie walisz z granatnika w podstawę masztu i... oglądasz animację końcową.

Max Payne Easter Eggs

Mimo mrocznego i pełnego przemocy charakteru, autorzy gry "Max Payne" umieścili w grze sporo wielkanocnych jaj. Kilku z nich trzeba dobrze poszukać.

Część I - Rozdział 2



Napad na bank. Kiedy będziesz w skarbcu bankowym, cały czas będzie wyć syrena alarmowa. Zamilknie dopiero, jak ją ustrzelisz, a Max ci wówczas podziękuje.

Część I - Rozdział 3



Telenowela. Łażąc po hotelu, na którymś piętrze, na korytarzu zobaczysz kanapę i telewizor. Telewizyjnej rozrywce będzie się oddawał jeden z bandziorów. Gdy załatwisz go, nie uszkadzając odbiornika, posłuchaj i popatrz, co nadaje. To prawdziwa latynoamerykańska telenowela! Te dialogi, obrazy, ta zatrważająca i budująca napięcie muzyka. Straszne.

Buffy - postrach wampirów. Po wyjściu z pokoju 313 skieruj się w prawo. Trafisz do wejścia do toalety. Załatw w niej bandziorów i odwróć się. Na przeciwległej ścianie znajdują się zabite dyktą drzwi, ale dykta ta jest uszkodzona. Rozwal ją. Wejdziesz do pustego pokoju z czterema oknami. Jedno jest rozbite. Wyjdź przez nie na gzyms i podążaj za śladami krwi. Dojdziesz do zabitego okna. Tutaj dykta też będzie uszkodzona. Wejdź do pokoju. Znajdziesz w nim trupa przebitego kołkiem, który krwią napisał na podłodze "BUFF...". Wróć tą samą drogą.

Część I - Rozdział 5



Rozdział ten zaczyna się od animowanej scenki. Zwróć uwagę na rejestrację pokazanego w niej samochodu. :)

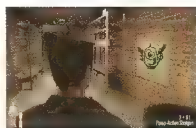
Część I - Rozdział 6

SOF2. Wyskocz przez okno z tego pokoju i pójdź w lewo. W tym samym budynku, przy murze, jest pokój, do którego możesz wejść (przez okno). Znajdziesz tam plakaty do "Soldier of Fortune II".

Telenowela 2. Gdy wejdziesz na rury i będziesz się starał przejść do pomieszczenia na ich końcu, ujrzysz przez okno telewizor. Postaraj się go nie zniszczyć podczas strzelaniny, a będziesz mógł zapoznać się z kolejnym tasiemcowym serialem.

Część I - Rozdział 7

Dopefish. Pod koniec gonitwy za Cognittim trafisz na lokację, w której ten będzie się dobijał do zamkniętych drzwi. Na dachu, na którym się znajdziesz, jest antena satelitarna. Wejdź na róg budynku, przy którym ona stoi, i skocz na gzyms w budynku obok. Po gzymsie zbliż się do schodów, a następnie skocz na widoczny obok nich maleńki występ. Z niego "spadnij" w kierunku schodów. Wylądujesz na szczycie metalowej siatki. Zeskocz po tej stronie, po której zobaczysz dwoje metalowych drzwi. Jedne z nich dają się otworzyć. Za nimi będzie pokój ze sporą ilością eksplodujących zabawek oraz plakatem o treści "Dopefish lives!". Dla przypomnienia, tak nazywał się jeden z wrogów Commandera Keena z 4 części jego przygód, tak także nazwano kilka stworów z różnych gier, m.in. pierwszej części Quake'a.



Część II - Rozdział 1



Spodnie. Idąc dalej natkniesz się na kolejną toaletę, a w niej na gościa mającego spluwę na swoim miejscu, czyli w garści, ale już ze spodniami nie na swoim miejscu, czyli w dole.

Część III - Rozdział 5

Ukryta komnata. Zwiedzając budynek, w końcu trafisz do pokoju, w którym ze stołu zabierzesz kasetę wideo. Dwa pokoje dalej jest pomieszczenie, gdzie po prawej stronie będzie skórzana kanapa, po lewej biurko, a za nim ściana z szafkami i obrazem. Trzeba strzelić w obraz kilka razy. Ten spadnie i odsłoni biały przełącznik. Podejdź do ściany i wciśnij go. Gdy się obrócisz, zobaczysz, że kanapa uniosła się, odsłaniając ukryte wejście. Zejdź w dół, a trafisz na drzwi z zamkiem cyfrowym. Wystukaj kod i wejdź do pokoju. Po lewej będzie wygodne łóżko i szafka z akcesoriami do bolesnych zabaw, a po prawej telewizor. Gdy go włączysz, obejrzysz kolejny odcinek tasiemcowej sagi "Star Trek".

Trafisz jeszcze w grze na kilka drobiazgów umilających rozgrywkę i będących swego rodzaju niespodziankami. Posłuchaj zwłaszcza rozmów strażników i bandziorów, gdy cię nie widzą, zwróć też uwagę na graffiti na ścianach i bilboardy reklamowe. A poza tym? Baw się dobrze.



Oficjalna strona gry - **www.maxpaynecenter.com** - oferuje wiele rozszerzeń i dodatków do gry. Dzięki jednemu z nich będziesz mógł odegrać w grze finałową scenę filmu Matrix. Wow!



Sportowe ELDorado

Witam w drugiej odsłonie naszego kącika gier sportowych. Niestety na półkach sklepowych nadal posucha jak podczas suszy na Saharze. Coś się powinno ruszyć, za miesiąc raczej na pewno przeczytacie w tym miejscu relację z premiery Rally Championship Extreme, ale w tym numerze pognębię was jeszcze kilkoma krótkimi zapowiedziami, newsami (dział "Z pierwszej piłki") oraz datami październikowych i listopadowych premier (ten dzialik nazwałem "Time Out").

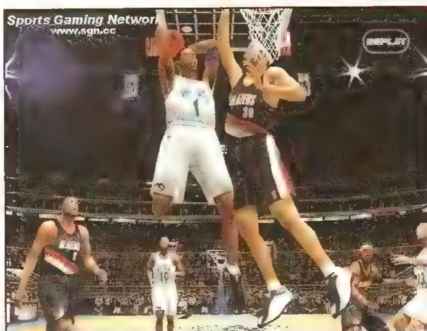
Z pierwszej piłki

N Electronic Arts, a raczej EA Sports po raz kolejny postarało się o to, aby pudełko, w jakim ukaże się kolejna z serii gier NHL Hockey, przyciągnęło rzeszę fanów tego sportu. Tym razem intratny kontrakt reklamowy podpisał sam Mario Lemieux! Umowa dotyczy wizerunku na pudełku oraz korzystania z nazwiska gwiazdy NHL w materiałach promocyjnych. Niezorientowanym spieszę z wyjaśnieniem, że Mario Lemieux to żywa legenda NHL. Kilkakrotny rekordzista w strzeleckich statystykach oraz król strzelców, obecnie center, a jednocześnie właściciel Pittsburg Penguins. Warto również zaznaczyć, że w zeszłym roku powrócił do NHL po trzyletniej przerwie spowodowanej walką z ciężką chorobą.

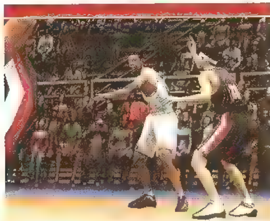
N Kontrakt dotyczący NBA 2002 podpisał z EA również Stev Francis (Huston Rockets). Zajmie się on motion capture, a także pomoże przy tworzeniu samej gry. Skoro już mowa o NBA 2002, to gwoli przypomnienia: gra ta nie ukaże się na blaszaka, jedynie na PlayStation, PlayStation 2 i X-box. Z powodu braku czasu zrezygnowano z wersji na PC, ale pewne jest, że za rok na półkach sklepowych ujrzycie NBA 2003.

N Sony Computer Entertainment ogłosiło, że zbliżają się powoli ku końcowi prace nad wyścigami Formuły 1. Nowy projekt zatytułowano bardzo oryginalnie - 989 Sports' Formula One 2001. Gra ta powstaje z przeznaczeniem na PlayStation 2 i ma oferować graczom bardzo realistyczne wyścigi Formuły 1, między innymi dzięki wykupieniu licencji. Do dyspozycji gracza zostanie oddanych 17 torów, 11 zespołów fabrycznych oraz 22 kierowców, wszystko z sezonu 2001. W trybie dla pojedynczego gracza czekają takie atrakcje, jak pojedynczy wyścig, sezon czy też szybkie wskoczenie za kierownicę bolida. Bardzo rozbudowany jest również tryb multiplayer zapewniający zabawę nawet 16 graczom, a w nim chociażby Time Attack.

ESPN NBA 2 Night 2002



Jak twierdzą programiści, ESPN NBA 2 Night 2002 będzie wyglądać dokładnie jak transmisja w stacji ESPN. Gracz ma się czuć, jakby zasiadał przed ekranem telewizora i oglądał w nim mecz, a oficjalną maskotką gry mianowano (zapewne za bardzo duże pieniądze) gwiazdę Orlando Magic Tracy McGrady. W stosunku do pierwszej części poprawiono grafikę, a przede wszystkim animacje oraz tekstury i wizualnie, jak zapewniają programiści Konami, ich koszykówka pokona tym razem NBA Live 2002. Screeny prezentują się całkiem ładnie i detronizacja nie musi wcale być niespełnionym marzeniem twórców. Jeśli natomiast chodzi o oprawę dźwiękową, to ponownie zatrudniono komentatorów stacji ESPN - Brenta Musbergera i Stuarta Scotta. Tym razem ich analizy meczowe są o wiele bardziej wnikliwe i drobiazgowe. Ścieżkę muzyczną przygotowali Pete Rock i DJ Hi-Tek (znani HIP-Hopowi producenci). Nową funkcją dostępną w sequelu jest natomiast przyspieszenie, czyli popularne w koszykówkach "turbo". Wskazuje to raczej na zręcznościówkę niż symulację kosza. Czy to dobrze, czy też źle - przekonamy się już w najbliższych miesiącach.

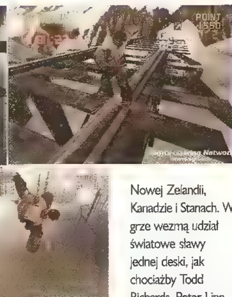


Info

Producent: Konami
Platforma: PlayStation 2
Premiera: jesień/zima 2001

ESPN Winter X Games Snowboarding 2002





Kolejna gra sygnowana logo Konami o koszmarnie długim tytule i jednocześnie sequel bardzo popularnej symulacji snowboardu. Podobnie jak w przypadku ESPN, NBA 2 Night 2002 ma błogosławieństwo stacji telewizyjnej ESPN, a co za tym idzie - ujrzymy na naszym monitorze mnóstwo statystyk i danych z bazy ESPN oraz całą gamę znajomo wyglądających tabelek i tym podobnych smaczków. Gracze otrzymają również nowy tryb rozgrywki o nazwie Start On The Bunny Hills And Move To The Mountains. Polega on na tym, że ruszamy ze szczytu góry i jadąc na sam dół, zaliczamy po drodze bramki, za które otrzymujemy nagrody pieniężne. Dodatkowym atutem ESPN Winter X Games Snowboarding 2002 jest dwadzieścia nowych tras na całej kuli ziemskiej: w Alpach, Skandynawii, Japonii, Nowej Zelandii, Kanadzie i Stanach. W grze wezmą udział światowe sławy jednej deski, jak chociażby Todd Richards, Peter Line czy Tina Basich.

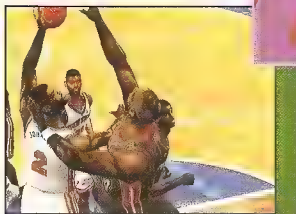
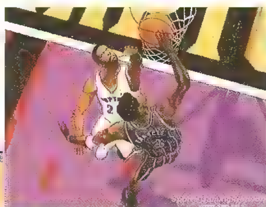
Info

Producent: Konami
Platforma: PlayStation 2, X-box
Premiera: pierwszy kwartał 2002

NBA Live 2002

W dziale newsów przeczytacie informację o tym, na jakie platformy ukaże się NBA Live 2002, natomiast tutaj kilka słów o samej grze:

- tryb dziesięcioletniej kariery na stanowisku generalnego menedżera. Zadaniem gracza jest m.in. wyszukiwanie nowych talentów i zatrudnianie ich,
- ponad 50 nowych wsadów oraz manifestacji radości po ich zdobyciu,
- większa kontrola nad defensywą oraz zbiórkami,
- nowe cut-scenki przedstawiające zachowania pomiędzy koszykarzami, a także utarczki słowne z sędziami,
- poprawiona grafika graczy. Zawodnicy wyglądają tak jak ich prawdziwi odpowiednicy, łącznie z takimi drobiazgami jak tatuaże czy fryzury afro,
- nowy motion capture zapewniający świetne animacje postaci,
- dwie nowe kamery wykorzystane do ukazania powtórek: Jam Cam i Swat Cam.


Podczas powtórek można skorzystać z efektów specjalnych, jak chociażby motion blur.

Info

Producent: EA Sports
Platforma: X-Box, PlayStation, PlayStation 2
Premiera: zima 2001

Time Out

Tytuł	Platforma	Data premiery
F 1 2001	X-Box	15.10.
NHL 2002	X-Box, PC	15.10.
NFL BLITZ 2002	PS2	31.10.
NHL Hitz 2002	PS2	31.10.
NFL Fever 2002	X-Box	1.11.
NFL 2k2	PS2	1.11.
E-Racer	X-Box	1.11.
Shaun Palmer's Pro	PS2	1.11.
Amped: Freestyle	X-Box	1.11.
NBA 2k2	PS2, X-Box	1.11.
Madden 2002	X-Box, PC	1.11.
ESPN NFL Prime Time	DC	15.11.

FPP Plus

SLip
e-mail: slip@actionplus.com.pl

Witam w szóstym już numerze FPP Plusa. Dziś czeka nas mnóstwo zmian. Między innymi nieco inna forma kącika, zresztą zobaczcie sami :). Niestety zmiana formy AP sprawiła, iż FPP Plus jest także krótszy niż zwykle :(. Ale i tak mam dla was dużo atrakcji - obiecany w zeszłym numerze opis broni do Counter Strike'a, tekst o tworzeniu i odgrywaniu dem w Q3 i UT, do którego zainspirował mnie list mICKiego (micki@akw.pl), zdjęcia z nadchodzącego Duke Nukem Forever oraz tradycyjnie - miniankieta i Top FPP.

Counter-Strike - bronie

1. Pistolety

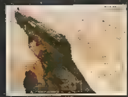


H&K 45 - standardowa pukawka Counter-terrorist, możliwość instalacji tłumika, dość przeciętny.

9x19 Sidearm - ot, taka zwykła zabawka.

Night Hawk - potężna broń, wielki odrzut i siła obalająca czynią z tego wynalazku doskonałą broń rażenia na krótkie dystanse. Jego wadą jest mała pojemność magazynka. Polecam.

228 Compact - dużo o nim powiedzieć nie można, kolejny przeciętniak.



Five-Seven - dobry pistolet na krótki dystans, szybkostrzelność rekompensuje dość małą celność. Jak na broń tego typu posiada ogromny magazynek.



Berreta Dual - wbrew pozorom dość przeciętna broń. Spokojnie możemy zostać sfragowani przez wroga z night hawkiem, choć nie można odmówić mu szybkostrzelności.

2. Shotguny

12 Gauge - potężny shotgun, jeżeli chodzi o krótkie dystanse, potrafi jednym celnym strzałem ściągnąć gościa z full health i armor. Bardzo niebezpieczna broń w rękach wprawnego gracza. Jedyną jego wadą jest długi czas przeładowania po każdym strzale.



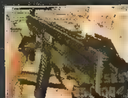
Auto Shotgun - receptą na sukces w tym przypadku jest zwabienie wroga na krótki dystans i zasypanie go chmarą pocisków.

3. Pistolety maszynowe

SMG - standardowa MP5-tka. Dość duży magazynek i celność czynią z niej prawie uniwersalną broń zarówno w ataku, jak i w obronie. Polecam.

Schmidt - cicha i szybkostrzelna broń nadająca się do eliminowania wrogów od tyłu, bez zwracania zbyt wielkiej uwagi reszty teamu oponenta, jej wadą jest mała celność.

ES C90 - lekki karabinek szturmowy. Podobnie jak schmidt, charakteryzuje się szybkim wypluwaniem ołowiu i małą celnością, ale ma przewagę w liczbie naboi w magazynku (50).



H&K UMP 45 - cóż tu można napisać, dość przeciętny, niczym szczególnym prócz celności nie zachwyca, a ma tylko 25 naboi w magazynku.



MAC 10 - świetny karabinek na małe odległości, zasypuje wroga gradem pocisków, co prawda ma kilka mniej znaczących minusów, lecz naprawdę jest wart polecenia.

4. Karabiny



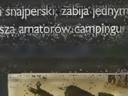
M4A1 - cudowny karabin, dwa tryby strzału, z tłumikiem lub bez niego. W pierwszym modzie broń wystrzeliwuje masę pocisków w KIERUNKU wroga, drugi tryb jest celniejszy, lecz tłumik zmniejsza szybkostrzelność.



Styer Aug - jw., z tym że drugi tryb to zbliżenie.

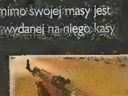
Schmidt - tym razem mamy do czynienia z karabinem snajperskim, a nie uzi. Dość celny i mocny, dwa tryby zbliżenia.

Magnum - potężny karabin snajperski, zabija jednym strzałem. Skutecznie odstrasza amatorów campingu swoją ceną i celnością.





SIG 550 komando - hmm, giwerę tę można porównać do Microsoftu ;). Ktoś kiedyś powiedział, że z zewnątrz jest ogromny, a jak się bliżej przyjrzy, to okazuje się mały i miękki ;). Podobnie jest z kriegiem - mimo swojej masy jest straszliwie niecelny. Szkoda wydanej na niego kasy.



AK-47 - cóż tu można napisać, po prostu kałach, dobry na bliski dystans, w pozostałych momentach zawodzi.

Krieg 550 - brat swojej większej odmiany, tyle że w tym przypadku mamy do czynienia z podobieństwem do styera, a nie próbą stworzenia snajperki. Jednostopniowy zoom czyni z niego dość dobry karabinek szturmowy.

Duo-16 - niestety broń droga i straszliwie niecelna. Wygląda jednak zabójczo!

Kilka broni jest dostępnych tylko dla określonego teamu, w grze możecie ją sobie zdobyć, gdy wyślecie do krainy wiecznych pączków niemilca i zabierzecie mu broń. I tyle, wszelkie komentarze proszę kierować na: mr_blood@2com.pl

mr_blood

Miniankieta

Wyniki

Jak zapewne wszyscy pamiętacie, pytanie z numeru wakacyjnego brzmiało: "Ile godzin miesięcznie spędzasz na grze w FPP-ki po sieci?". Oto wyniki tej miniankiety:

a) 30 lub więcej - 14%;
b) od 15 do 30 - 0%;
c) od 5 do 15 - 14%;
d) mniej niż 5 - 43%;
e) w ogóle lub prawie w ogóle nie gram po sieci - 29%.

Jak widać, przeważająca większość z was (72%) deklaruje, że w FPP-ki po sieci gra bardzo mało lub nie gra wcale :(. Z waszych maili wynika, że nie jest to spowodowane brakiem czasu, lecz (w większości przypadków) ceną i jakością dostępnych w Polsce połączeń modemowych z Internetem. No tak, tylko że pytanie nie ograniczało się do gry przez Internet! A co z sieciami lokalnymi? Szkoda, że w miarę swobodnie po sieci może pograć sobie zaledwie 14% ankietowanych :(. Miniankieta ta pokazuje jednak coś jeszcze, a mianowicie, że potencjał gier FPP nie tkwi jedynie w trybie multiplayer. Wyniki te są dowodem na to, że można pasjonować się grami FPP nawet wtedy, gdy nie ma się możliwości pogrania po sieci!

A teraz krótkie pytanie:

Na jaki tytuł z gatunku FPP, który ma się dopiero pojawić, najbardziej czekasz?

Odpowiedzi przesyłajcie na mój e-mail (najlepiej w oddzielnych mailach z tematem "Miniankieta październik") do 21 października. Można podać tylko jeden tytuł!

Dema

Odtwarzanie dem w Q3A

Po pierwsze, jeśli demo ma rozszerzenie dm3, to należy utworzyć katalog demos w katalogu baseq3 i tam skopiować demo. Natomiast jeśli rozszerzenie ma postać pk3, to należy skopiować je do katalogu baseq3. Po drugie, należy uruchomić grę, wejść do DEMOS, wybrać demo i nacisnąć PLAY.

Nagrywanie dem w Q3A

Aby nagrać demko, należy klawiszem [~] otworzyć konsolę i wpisać w niej "/g_syncronousclients 1" (oczywiście każde polecenie wpisujemy bez cudzysłowu i zatwierdzamy klawiszem [Enter]). Teraz wystarczy wpisać "/record nazwa" i demko zaczyna się nam nagrywać. Oczywiście zamiast "nazwa" wpisujemy nazwę, jaką ma mieć nagrane przez nas demo. Po tej czynności zamykamy konsolę klikając ponownie [~] i gramy! Aby zakończyć nagrywanie dema, należy ponownie otworzyć konsolę i wstukać "/stoprecord".



Ciekawe, czy te ... zamierzony efekt, czy ...

Odtwarzanie dem w UT

Do odtwarzania dem w UT służy polecenie "demoplay nazwa". Polecenie należy wpisać w konsoli, którą można uruchomić klawiszem [~] lub w minikonsoli - służy do tego klawisz [Tab]. Zamiast słowa "nazwa" należy podać nazwę dema, które chcemy odtworzyć. Trzeba pamiętać o tym, że demo musi znajdować się w katalogu, w którym mamy zainstalowaną grę UT, w podkatalogu "System". Po wpisaniu polecenia należy zatwierdzić je klawiszem [Enter] i zamknąć konsolę (jeśli wpisywałeś polecenie w minikonsoli, to po naciśnięciu [Entera] zamknie się ona automatycznie). Polecenie "demoplay" można stosować w połączeniu z różnymi parametrami, np.:

"demoplay nazwa?3rdperson" - demko będziemy oglądać z perspektywy trzeciej osoby; możemy przełączać się między kamerą luźno poruszającą się po całej arenie a kamerami zawieszonymi nad którymś z zawodników;

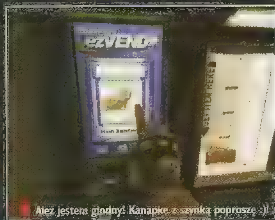
"demoplay nazwa?timebased" - parametr ten powinien pomóc, gdy demo odtwarza się zbyt wolno;

"demoplay nazwa?noframecap" - z kolei dzięki temu parametrowi demo zostanie odtworzone najszybciej, jak jest to tylko możliwe.

Można także użyć kilku parametrów jednocześnie, np. "demoplay nazwa?3rdperson?timebased".

Nagrywanie dem w UT

W tym przypadku musimy użyć polecenia "demorec nazwa". Także i to polecenie należy wpisać w konsoli lub minikonsoli. Naturalnie, zamiast słowa "nazwa" należy podać nazwę, jaką ma mieć demo, które właśnie chcemy nagrać. Aby zatrzymać nagrywanie lub odtwarzanie dema, należy posłużyć się poleceniem "stopdemo".



Ależ jestem głodny! Kanapkę z szynką poproszę :)!



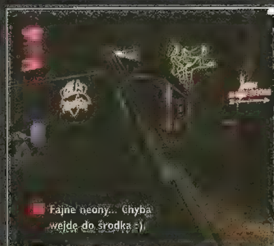
Niezbyt przyjemny widok...

Lista dyskusyjna

Działa już lista dyskusyjna FPP Plusa. Aby się na nią zapisać, wystarczy wysłać na adres: listserv@silvershark.com.pl e-mail o treści:

join fpp, adres_e-mail

Temat najlepiej pozostawić pusty. Zamiast "adres_e-mail" należy podać swój adres e-mail. Gdy już się zapiszecie, maile na listę wysyłajcie na adres: fpp@actionplus.com.pl (koniecznie z adresu, z którego się zapisaliście).



Fajne neony... Chyba wejdę do środka :)

Jak pewnie większość z was już zauważyła, ten numer FPP Plusa ozdabiają screeny przedstawiające grę Duke Nukem Forever. Część z nich pochodzi z Sieci, a część została zrobiona w trakcie oglądania znakomitego trailera Duke'a. Trzeba jednak zauważyć, że sam trailer jest po prostu super. Jeśli gra będzie zawierała wszystko to, co zostało w nim ukazane, to DNF powinien zachwycić każdego gracza bez wyjątku. Znakomita grafika, świetne pomysły... Pozostaje tylko pytanie, kiedy owa gierka trafi w nasze łapska? Na razie wszystko wskazuje na to, że jeszcze w tym roku.

Top FPP

Oto lista Top FPP po dodaniu głosów sierpniowych:

1. Unreal Tournament (=) - 14 punktów
2. Quake 3 Arena (+1) - 11 punktów
3. Quake 2 (-1) - 9 punktów
4. Unreal (+1) - 8 punktów
5. Soldier of Fortune (+2) - 7 punktów
6. No One Lives Forever (+1) i Half Life (-2) - po 6 punktów
8. Counter Strike (-2) i Serious Sam (+1) - po 4 punkty
10. Alien vs Predator (=), Max Payne (n) i Quake (n) - po 3 punkty



Tak właśnie w chwili obecnej wygląda pierwsza dziesiątka (a właściwie dwunastka :)) listy Top FPP. W nawiasie za każdym tytułem zaznaczyłem, czy gra utrzymała pozycję zajmowaną miesiąc temu (=), czy spadła (-), czy też wspięła się w górę (+) i o ile pozycji. Gry oznaczone (n) to nowości. Zachęcam do oddawania październikowych głosów, na które czekam do 21 października. Głosy należy wysłać na mój adres e-mail, najlepiej w oddzielnym mailu z tematem "Top FPP październik". Podać należy trzy tytuły. Pierwszy otrzyma trzy punkty, drugi - dwa, a trzeci - jeden.

Deathmatch

...czas zacząć :)! Od tego FPP Plusa zacznę przyznawać fragi osobom biorącym czynny udział w życiu kącika. Pierwsze punkty zostaną przyznane za listy opublikowane w FPP Plusie nr 2, 3 i 4. Po trzy fragi otrzymują następujące osoby: Moby, naitsabeSS i Bumbas. Na dziś to tyle fragowania. Niedługo zostanie utworzona lista najaktywniejszych czytelników. Niewykluczone, że najlepsi z nich otrzymają jakieś upominki. Jest więc o co się starać!

Tak oto dobrnęliśmy do końca szóstego numeru FPP Plusa :). Do zobaczenia za miesiąc.

Gospoda RPG

Witam w październikowej gospodzie. Już pewnie zauważyliście nową rubrykę "Valkiria donosi". Dzięki współpracy, jaką nasz kącik nawiązał z tym portalem, co miesiąc będziecie otrzymywać najciekawsze porcje newsów ze sceny RPG. Dziś w naszej rubryce kolejna z perełek cRPG, gra, którą na pewno pamiętają posiadacze konsol, a także informacje o ciekawszych książkach fantasy osadzonych w świecie Forgotten Realms. Na naszej liście hitów wszech czasów drobne przetasowania – i dobrze. Jednocześnie przypominam o przesyłaniu swoich typów. Życzę miłej lektury i zapraszam do czytania.

Opowieści starego smoka

Chrono Trigger



Gra ta powstała w 1995 roku na konsolkę potocznie zwaną "Snes", czyli Super Nintendo. Jej producentem jest znany z sagi Final Fantasy Square Soft.

Pierwsze wrażenie

Niewątpliwie jest bardzo pozytywne. Brak intra jako takiego wcale nie razi. Zamiast niego możemy pooglądać trochę wstawek z przebiegu gry, co tylko zaostrza apetyt. Wyobraźmy sobie kawałek kontynentu z lotu ptaka. Po prawej przystań i zacumowany w niej parowiec. Gdzieniegdzie rozrzucone domki. Wesołe miasteczko, w którym najwidoczniej trwa jakaś zabawa – witać ulatujące w niebo różnokolorowe baloniki. Całości dopełniają mewy, które latają tu i tam, pokrzykując na siebie nawzajem. Taki jest świat Chrono Triggera – spokojna, sympatyczna nadmorska osada.

Fabuła

Zaczyna się jak zwykle. Miłe, ciepłe łóżeczko i budzący głównego bohatera głos mamy (niczym w serii o pokemonach ;). Kolejny nudny dzień. Potem szybki wypad do domu znajomej i do wesołego miasteczka. Tam spotkanie z trochę narwaną dziewczyną i nieudany eksperyment teleportacji. No i właśnie w tym momencie zaczyna się prawdziwa akcja.



Najpierw skromnie od uwolnienia księżniczki, a później "rajd" poprzez różne epoki. Niby banalne, a mimo wszystko bardzo wciągające. Jak zwykle w japońskich produkcjach, masa subquestów mniej lub bardziej powiązanych z głównym wątkiem, który od czasu do czasu schodzi na dalszy plan i przypomina o sobie w najmniej odpowiednim momencie. Do tego sporo dramatycznych wątków, np. powolna śmierć ludzi z przyszłości, od której musimy ich uratować, czy też lincz naszego zaprzyjaźnionego robota przez podobne mu maszyny. Grę zaczynamy w pojedynkę, ale bardzo szybko dołączają do nas kolejni poszukiwacze przygód. Jako że niebezpieczne jest poruszanie się poprzez korytarze czasu w grupie większej niż trzy



Lista hitów wszechczasów

1. Baldur's Gate II
2. Baldur's Gate
3. Fallout II
4. Eye of the Beholder II
5. Might and Magic VIII
6. Planescape Tournament
7. Final Fantasy VII
9. BG II Throne of Bhaal
10. Shadow over Riva

▶ Piórem Feniksa pisane

To nowy dział, w którym będę umieszczał artykuły mniej lub bardziej związane z RPG oraz wasze listy i uwagi. Dziś opowiem o... książkach. Jak wiecie, akcja Baldursów osadzona jest w świecie Forgotten Realms. Jest to aktualnie najbardziej lubiany świat z całej plejady tych dostępnych w systemie RPG – D&D, nic zatem dziwnego, że toczy się tutaj akcja naprawdę wielu powieści. Na polskim rynku dostępnych jest kilkadziesiąt i są to same perełki. Autorem połowy z nich jest R.A. Salvatore – jeden z najlepszych pisarzy pracujących nad światem FR. Gwarantuje to świetną lekturę na naprawdę bardzo wysokim poziomie.

Pierwszą sagą, która pojawiła się na naszym rynku, był pięcioksiąg Caderllego – dzieje pewnego młodego mnicha wychowującego się w zaciszu biblioteki naukowej. Nie może on jednak w spokoju pogłębiać wiedzy, gdyż splot wydarzeń nieuchronnie prowadzi go do konfrontacji z jego mroczną przeszłością, a dokładniej z tajemnicą jego pochodzenia. Przy tym nieustannie ewoluuje z niedoświadczonego kleryka w potężnego mnicha, który potęgą czarów kapłańskich stawia czoło nawet największemu złu. Prócz Caderllego poznajemy inne legendarne już postacie: Danikę – mistrzynię sztuk walki, i dwóch krasnoludzkich braci: Ivana i Pikiela, z których jeden chce zostać... druidem. Caderllego spotykamy również w Baldur's Gate – jest on tam postacią marginalną i zamieniamy z nim raptem kilka zdań.

Kolejną bardzo ciekawą sagą, którą szanujący się fan baldursów powinien prześledzić, jest "Trylogia Doliny Lodowego Wichru". (Miejsce akcji to samo co w Icewind Dale, tytuł również, ale na szczęście inna fabuła.) Niewątpliwie jest to istna kopalnia wiedzy na temat samej doliny lodowego wichru, Dekapolis (związku dziesięciu miast, które położone są nad trzema jeziorami), gór, w których żyje plemię krasnoludów, jak i mroźnych stepów zamieszkałych przez barbarzyńców. Ze sławnych postaci wystarczy wymienić Drizzta Do'urdena – mrocznego elfa renegata, który opuścił swój ojczysty podmrok. W serii Baldursów Drizzt pojawia się sporadycznie, ale nie pozwala o sobie zapomnieć (a teraz przyznać się, który próbował lub, o zgrozo, zabił go w "jedynce"). Prócz niego dowiemy się co nieco o Bruenorze Battlehammerze – piekielnie odważnym, acz troszkę zgorzkniałym krasnoludzie, o jego ludzkiej córce Cattie-Brie i o barbarzyńcy Wulfgarze, który dzierżył potężny młot bojowy Agnis-Fang.

Lekturą przyjemną, chodź w moim mniemaniu nieobowiązkową, są powieści: "Wrota Baldura" i "Wrota Baldura II". Ich akcja to nic innego jak to, co mieliśmy w grze (z drobnymi różnicami).

Olbrzymią dawkę wiedzy – i to głównie historycznej – dostarczy nam trylogia Awatarów, opowieść o bogach wygnanych przez potężnego lorda Ao i zmuszonych do podróżowania pod postacią awatarów. Szczególnie polecam tę trylogię osobom lubiącym Elminstera – najpotężniejszego maga, który kiedykolwiek przemierzał krainy. Poza tym mnóstwo informacji na temat panteonu bóstw Forgotten Realms i sławnych miejsc, takich jak cienista dolina czy Waterdeep.

Przełamcie się i sięgnijcie po książkę. Wierzę, iż znajdziecie czas na lekturę, bo naprawdę warto. A jeśli mimo wszystko was nie przekonałem, to przypomnę, iż wielkimi krokami zbliża się Neverwinter Nights – gra, która w multiplayerze umożliwiać będzie wcielenie się w mistrza gry. Chyba warto wiedzieć coś więcej na temat tego ciekawego świata, szczególnie że na jego potrzeby piszą najlepsi pisarze fantasy.

osoby, to właśnie w takiej drużynie przyjdzie nam walczyć. Pozostałe postacie cierpliwie czekają w odpowiednich miejscach.

Walka

Jest to coś pomiędzy systemem, jaki widzieliśmy w Final Fantasy, a np. w Sega Frontier. Podczas starcia nasze postacie momentalnie ustawiają się w szyku. Odnawiający się pasek energii pod imieniem poszczególnych postaci to nic innego jak kolejność atakowania. Gdy dojedzie do końca, możemy wykonać jedną z dostępnych czynności. W tym czasie potwory nie czekają i również atakują. Jest to sprawdzony już system walki i co najważniejsze: bardzo skuteczny, gdyż daje nam czas na przemyślenie kolejnego ataku, ale jednocześnie zmusza do podejmowania szybkich decyzji. Jednym z ciekawszych rozwiązań jest łączenie ciosów różnych postaci w Combosy. Gdy pasek akcji minimum dwóch postaci będzie zaznaczał gotowość do wykonania czynności i będziemy dysponowali odpowiednim atakiem, to wybrane postacie wykonają wspólny atak. Jest to i widowiskowe, i skuteczne, gdyż podwójny atak jest znacznie silniejszy niż dwa pojedyncze (nawet zsumowane). Po zakończeniu walki zostają nam przydzielone punkty doświadczenia, pieniądze i – jeśli takowe były – przedmioty. Tutaj mały minus – nie mamy wpływu na rozdzielanie punktów na cechy – postać ewoluuje w ustalonym schemacie (można się do tego przyzwyczaić).



Grafika i muzyka

Jest naprawdę bardzo przyzwoita (jak na rok produkcji – 1995). Oczywiście pikseloza jest, ale to jakby nieistotne. Postacie są ładnie animowane, a ataki wyglądają naprawdę spektakularnie. Oczywiście nie jest to FF VII, ale nie ma się czego wstydzić. Grafika, jak na japońską produkcję przystało, utrzymana jest w mangowym stylu (ale oczy bohaterów nie wychodzą poza twarz ;). Są tu bardzo ciekawe plenery i scenki. Całości dopełnia muzyka – naprawdę bardzo dobra. Odgłosy są dozowane z rozwagą, a muzyka odpowiednio podnosi lub rozładowuje napięcie. Ogólnie oprawa audiowizualna zdaje egzamin nawet teraz, w erze 3D.

Podsumowanie

Japońskie cRPG zawsze robiły na mnie wrażenie, szczególnie że każdy wnosił coś świeżego, zaskakującą fabułę i interesujące rozwiązania natury technicznej. Tak było i w przypadku Chrono Triggera. Bardzo ciekawa fabuła, odpowiedni nastrój i dobra oprawa graficzna sprawiły, iż gra ta od razu przypadła mi do gustu. Polecam każdemu.

I to już koniec na dziś. Pamiętajcie, że działa nasza lista dyskusyjna, dzięki której już teraz można zagrać sobie w RPG-a przez Internet. Jeśli chcecie się do niej zapisać, to wystarczy wysłać maila na adres listserv@silvershark.com.pl z treścią: join gospoda, <twój_adres_email>. Możecie również słać uwagi bezpośrednio bez zapisywania się – gospoda@actionplus.com.pl

VALKIRYA DONOSI

Na początek kilka słów o Wiedźminie: Grze Wyobraźni, której wydawcą jest MAG z Warszawy (**http://www.mag.com.pl**). Podstawowa wersja podręcznika (128 stron, cena 9,90 zł) miała się pojawić w okolicach 28 sierpnia. Jest to książeczka w formacie B5 zawierająca główne zasady gry (nieco skrócone), wydana w dużym nakładzie (sprzedaż w kioskach, Empikach i księgarniach). Przeznaczona jest przede wszystkim dla fanów książek Andrzeja Sapkowskiego, którzy jak dotąd nie grali w gry fabularne. Na pełną wersję przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać. Planowany termin wydania - na miesiąc przed premierą filmu "Wiedźmin".



Na stronie **http://www.plan9.art.pl/** można znaleźć trailer filmu pt. "Wiedźmin i miasto umarłych". Będzie to parodia, w której głównym bohaterem jest Geralt z Rivii.

Film "Wiedźmin" jest reklamowany tym oto plakatem.

Oficjalna polska strona gry "Ultima Online" została przeniesiona na serwer Valkirii. Od dziś można znaleźć ją pod adresem: **http://ultima.vgry.net**



Serwis internetowy "Gildia" odżył. Po nagłej śmierci znów ruszył, choć odchudzony o dział gier PC. Tym razem można go znaleźć pod adresem: **http://www.gildia.com**

Lista przebojów

Poczynając od bieżącego numeru, zamierzamy informować was, które z gier dostępnych na rynku europejskim cieszą się największą popularnością. Na pewno będzie to jakaś wskazówka informująca, w którą stronę warto skierować oczęta i jakim tytułem bliżej się zainteresować. Listę przebojów zamieszczono za European Leisure Software Publishers Association, której statystyki potwierdzają również nasze spostrzeżenia. Dodatkowo chcemy, żebyście do nas pisali i typowali własne gry. Top lista czytelników będzie stałym dodatkiem działu. Warto do nas napisać, bo wśród nadesłanych listów co miesiąc zostanie wylosowana nagroda (gra komputerowa). Swoje głosy ślijcie na adres - topplus@actionplus.com.pl. W tym miesiącu Top Ten Plus tworzymy sami. Liczymy na waszą pomoc!

MNL - miejsce na liście, PP - poprzednia pozycja, ITNL - ile tygodni na liście

Wszystkie Formaty

MNL	PP	Tytuł	ITNL
1	1	Gran Turismo 3 (PS2)	5
2	3	Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)	38
3	2	Max Payne (PC)	4
4	4	Tomb Raider 2 (PC)	118
5	5	Pokemon Gold (GBA)	20
6	7	Driver 2 (PS2)	92
7	8	Super Mario Advance (GBA)	9
8	9	Pokemon Silver (PC)	20
9	6	Tomb Raider (PC)	125
10	12	Simpsons Wrestling (PSX)	22

2. Tony Hawk's ProSkater 2



Kawałek deski, cztery kółka, a jaka frajda. W porównaniu do jedynki poprawiono grafikę, zmieniono i urozmaicono plansze, dodano nowych skaterów i masę trików. Zachowano, na szczęście, wspaniałą grywalność i niesamowitą fizykę ruchu. Tony Hawk wzlatuje w niebo jak ptak, co widać, słychać i czuć. THPS 2 nie ma w swojej klasie konkurencji. Nie dziwota.

9. Tomb Raider

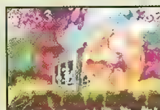


Lara dostaje zlecenie od firmy Natla Technologies - której bossem jest Jaqueline Natli - odnalezienia starożytnego artefaktu o nazwie Scion. Tak zaczynała się jej i nasza wielka przygoda. W 1996 roku firma Eidos zaprezentowała światu jeden z największych swoich hitów. Tomb Raider był pierwszą grą, która na zawsze zmieniła wygląd gry akcji w całkowite 3D. Lara była też jedną z pierwszych postaci kobiecych, która zagrała główną rolę w grze. Grafika zapierała dech w piersiach - wszystkie obiekty w pełnym 3D. Aby zagrać bez żadnych problemów, wystarczy mieć Pentium 133 i 3DFX. Aż dziw bierze, że ten zabytek nadal znajduje się na top liście.

Gameboy Advance

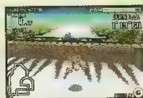
MNL	PP	Tytuł	ITNL
1	1	Super Mario Advance	9
2	2	Tony Hawk's Pro Skater 2	[illegible]
3	4	Bomberman Tournament	2
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	5	F-Zero: Maximum Velocity	9

3 Bomberman Tournament



Gracz dostaje do wyboru dwa tryby gry. Pierwszy to Battle. Bombi stawia bombki i rozwala wszystkie przeszkody, a więc skrzynie, ściany oraz niemiluchów, którzy chcą mu przeszkodzić. Drugi tryb gry to Quest. Jest to zabawa, która lokuje się gdzieś pomiędzy przygodówką a RPG. Bombi trafia do niewielkiej wioski, której mieszkańcom będzie mógł pomóc, wykonując szereg misji i zadań. Oczywiście po drodze spotka wielu nieprzyjaciół, jak choćby groźne Dryady, Orkamany, Snowmany, Gwalle i inne. Jeśli chcecie je zobaczyć, zagrajcie. Bomberman Tournament wygląda świetnie, a gra się jeszcze lepiej.

5 F-Zero: Maximum Velocity



Futurystyczne wyścigi zbliżone klimatem do Vipeouta. Tras jest sporo, rakietowych wózków, które można obejrzeć w menusach z każdej strony, również niemało (pojazdy rotują wokół własnej osi. Obok dane dotyczące szybkości, zwrotności, wytrzymałości). Wrogów można przegonić za pomocą wielu powerupów. Same plansze wydają się jednak nieco pustawe i płaskie. Właściwie nie wiem, skąd popularność tej gry, ale w końcu o gustach się nie dyskutuje.

1. Simpson Wrestling



Simpson Wrestling - Hulk Hogan kontra Bart Simpson? Czemu nie. Ta rozśmieszająca do łez bijatyka utrzymana jest w formie graficznej kreskówki. Wygląda bardzo ładnie i gra się naprawdę miło, bo oprócz zestawu klasycznych, wrestlingowych chwytów Simpsonowie mają parę własnych. Gracz może postawić w narożniku każdego członka zwariowanej rodziny, a że jest przy tym kupa śmiechu i dobrej zabawy, widać po tym, że giera od wielu tygodniu utrzymuje się na pierwszym miejscu LP.

Playstation

MNL	PP	Tytuł	ITNL
1	1	Simpsons Wrestling	22
2	2	Digimon World	7
3	4	Driver 2	40
4	3	World's Scariest Police Chases	8
5	6	Rugrats In Paris	21

3. Driver 2



Tanner, policjant, który musi rozpracować międzynarodowe organizacje przestępcze, wciela się w drobnego rzezimieszka. Facet ściga się z policją i gangami po ulicach San Francisco, Miami, Nowego Jorku i Los Angeles. Grafika odlotowa, ale nie tylko dlatego, że dopracowana i szczegółowa. W miastach, przez które pędzimy, zamieszczono charakterystyczne dla nich budynki i konstrukcje (np. Empire State Building). Tras jest cała masa. Większość etapów to wyścig z czasem.

Playstation

MNL	PP	Tytuł	ITNL
1	1	Max Payne	4
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	3	The Sims: House Party	20
4	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	6	The Sims	80

1. Max Payne

Popularność Maxa nie dziwi nikogo, kto zagrał w tę grę. Nowojorski glina, któremu zabito żonę i dziecko, mści się w niezwykle widowiskowy sposób. Ale nie tylko iście matriksowy Bullet Time robi wrażenie w tej grze. Są to również wszystkie elementy, które składają się na - dosłownie - wystrzałowy tytuł. I niech nikt nie grymasi, że to tylko strzelanka TPP!



2. Operation Flashpoint

O tej grze napisaliśmy już tomy. Przypomnę tylko, że to symulator całego pola walki. Znajdziemy tu żołnierzy, prawdziwe uzbrojenie, czołgi, śmigłowce, wozy pancerne i wiele innych elementów, którymi zarządzamy i kierujemy. Jeśli jeszcze nie grałeś, czas nadrobić straty!



3. Norton AntiVirus 2001

To najnowsza wersja znakomitego programu antywirusowego: skanuje załączniki do poczty, tworzone makra, pliki skompresowane i boot sektory, ostrzega w przypadku wykrycia wirusa, automatycznie pobiera uaktualnienia poprzez Internet. Jak widać, jest popularniejszy nawet od The Sims. :)

Top Ten Plus

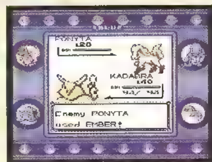
1. Max Payne (PC)
2. Opration Flashpoint (PC)
3. Diablo II: Pan Zniszczenia (PC)
4. Train Simulator (PC)
5. Gran Turismo 3 (PS2)
6. FIFA 2001 (PC)
7. Castlevania (GBA)
8. Bomberman Tournament (GBA)
9. Driver 2 (PS2)
10. Baldurs II: Tron Bhaala (PC)

Gameboy Colour

MNL	PP	Tytuł	ITNL
1	1	Pokemon Gold	20
2	2	Pokemon Silver	20
3	3	Pokemon Yellow	62
4	10	Bugs Bunny Crazy Castle 4	59
5	4	Pokemon Blue	99

Pokemon Gold/Silver

Już trzy lata mijają, od kiedy Ash ukończył swoje zadania i stał się mistrzem pokemonów. Od tego czasu wiele się zmieniło. Nowe sale treningowe, nowi trenerzy i cała masa pokemonów, które przez ten czas odkryto, sprawiają, że wyzwanie jest na miarę mistrza. 251 potworków, 16 odznaczeń, ponad 500 trenerów, 100 ruchów i aż 60 godzin grania. Nie chce się wam wierzyć? Przekonajcie się sami.



PS2

MNL	PP	Tytuł	ITNL
1	1	Gran Turismo 3	5
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	2	Onimusha: Warlords	7
4	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	4	The Bouncer	9

1. Gran Turismo 3: A -Spec

Jeśli Driver jest bardzo dobry, to GT jest po prostu najlepszy! Te dźwięki, te trasy, ta przyjemność z grania! Ech. Żyć, nie umierać! 150 superwózków i tony zakręconych tras. Gdyby tak jeszcze pomyślano o generatorze uszkodzeń samochodów, byłoby idealnie. A tak - jest "tylko" wspaniale. :)



2. Red Faction

To pierwsze podejście Voilitiona do gier FPS. Zawiera w pełni deformowalne otoczenie (wybuchy, kolizje itp.), szeroki wybór broni oraz możliwość używania pojazdów. Na Marsie wybucha bunt przeciwko Kompanii Ultor. Postać, którą prowadzisz - Parker, stojąc na czele buntu musi spenetrować 20 poziomów: od kopalni do tajnych laboratoriów. Grafika powala, dźwięki wysysają mózg. Jest super.



Konkurs

Final Fantasy





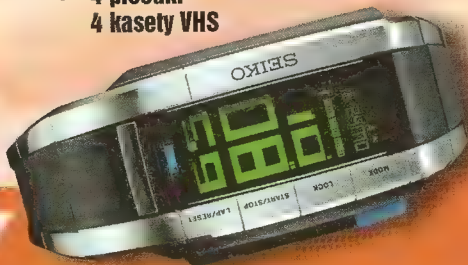
Film od jakiegoś czasu jest już obecny na ekranach kin. Na pewno więc nie sprawi Wam kłopotu odpowiedź na poniższe pytania.

1. **O co walczy główna bohaterka?**
2. **Jak się nazywa rasa duchów?**
3. **Jaki numer nosi ostatnia część gry Final Fantasy?**

Odpowiedzi należy przesyłać na adres redakcji na kartkach pocztowych (z dopiskiem Final Fantasy) do dnia 30.10.2001.

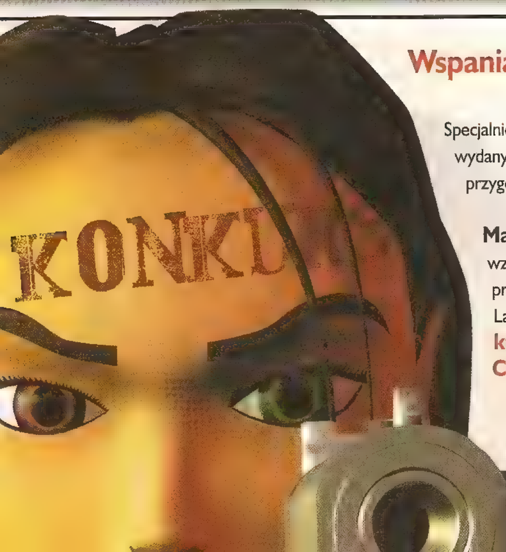
Dla laureatów przewidziano atrakcyjne nagrody:

1 zegarek Seiko
10 CD z muzyką filmową FF
4 plecaki
4 kasety VHS





>>> nagrody

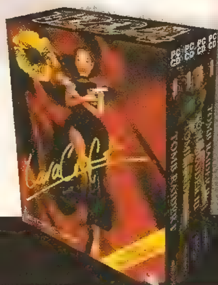


Wspaniała wiadomość dla **wszystkich fanów** Lary Croft!

Specjalnie dla Was firma IM Group przygotowała rewelacyjny, doskonale wydany **pakiet dla kolekcjonerów** zwierający **pierwsze 4 części** przygód przepięknej pani archeolog.

Mamy dla Was **3 takie pakiety**. By wziąć udział w losowaniu, wystarczy przysłać do nas kartkę z dopiskiem: Lara Croft i odpowiedzią na pytanie: **kto wcielił się w postać Lary Croft w filmie "Tomb Raider".**

Powodzenia!



Włam się do naszego skarbca!!!

Wraz z firmą CD-Projekt przygotowaliśmy dla was

konkurs z 10 naprawdę świetnymi nagrodami.

Co jest do wyjęcia? W naszym skarbcu leżą prawdziwe klejnowty... komputerowej zabawy oczywiście, czyli 10 lśniących świeżością gier Sting PL: Kariera Gangstera.

Sting PL: Kariera Gangstera to zrealizowaną z ogromną dawką humoru gra przygodowa, w której przed graczem staje niezwykłe zadanie - zwinąć ze skarbców, sejfów i skrytek jak najwięcej bogactw nawet na chwilę nie tracąc szelmowskiego uśmiechu i błysku w oku. Świetna, komiksowa grafika, muzyka warta grzechu i grywalność, którą trudno przebić - to wam gwarantujemy.

Chcesz zdobyć własny egzemplarz Sting PL: Kariera Gangstera? Nic prostszego, wystarczy tylko, że złamiesz 3 cyfrowy kod naszego sejfu.

Cyfra 1: Od numeru aktualnego wydania Action Plus odejmij jeden, a całość podziel przez 7

Cyfra 2: Liczba gier na GBA zrecenzowanych w tym numerze

Cyfra 3: Numer najnowszej cześci gry Alien Nations

Wpisz kod na kuponie u rogu strony i czekaj...

Łup sam zapuka do Twoich drzwi!!!!



Konkurs Sting PL

KOD ◇ ◇ ◇

Przywrócenie pełnego życia
Włącz pauzę, a następnie wciśnij następujące klawisze:
lewo, dół, lewo, góra, dół, prawo.

Star Wars: Starfighter (PS2)

Zestaw zdjęć pod tytułem "My Day at Work", czyli "mój dzień w pracy":
W głównym menu wybierz Options, a następnie Code Setup i wpisz:
JAMEZ.

Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)

Odblokowanie wszystkich poziomów i maksymalna ilość kasy
Wpisz to, co poniżej, w Main Menu lub w trakcie gry, gdy włączysz pauzę:
przytrzymaj prawo i wciśnij B, A, lewo, dół, B, lewo, góra, B, góra, lewo, lewo.

Odblokowanie Spidermana
Wpisz to, co poniżej, w Main Menu lub w trakcie gry, gdy włączysz pauzę:
przytrzymaj prawo i wciśnij góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A, Start.

Odblokowanie wszystkich cheatów
Wpisz to, co poniżej, w Main Menu lub w trakcie gry, gdy włączysz pauzę:
przytrzymaj prawo i wciśnij B, A, dół, A, Start, Start, B, A, prawo, B, prawo, A, góra, lewo.

Odblokowanie trybu Disco Zoom
Wpisz to, co poniżej, w Main Menu lub w trakcie gry, gdy włączysz pauzę:
przytrzymaj prawo i wciśnij lewo, A, Start, A, prawo, Start, prawo, góra, Start.

Odblokowanie trybu Happy Face Blood
Wpisz to, co poniżej, w Main Menu lub w trakcie gry, gdy włączysz pauzę:
przytrzymaj prawo i wciśnij Start, A, dół, B, A, lewo, lewo, A, dół.

Wyłączenie krwi
Wpisz to, co poniżej, w Main Menu lub w trakcie gry, gdy włączysz pauzę:
przytrzymaj prawo i wciśnij B, lewo, góra, dół, lewo, Start, Start.

Odblokowanie wszystkich poziomów
Wpisz to, co poniżej, w Main Menu lub w trakcie gry, gdy włączysz pauzę:
przytrzymaj prawo i wciśnij A, Start, A, prawo, góra, góra, dół, dół, góra, góra, dół.

Czas ustawiony na zero
Wpisz to, co poniżej, w Main Menu lub w trakcie gry, gdy włączysz pauzę:
przytrzymaj prawo i wciśnij lewo, góra, Start, góra, prawo.

Odblokowanie trybu Unlimited Air
Wpisz to, co poniżej, w menu gry:
przytrzymaj prawo i wciśnij lewo, A, Start, A, prawo, góra, Start.
Po wpisaniu tego kodu, gdy tylko zrobisz Ollie, przytrzymaj B i będziesz latał. W trakcie lotu możesz używać następujących klawiszy –
lewo: lewo
prawo: prawo
góra: góra
dół: dół
B: wznoszenie się
A: przejście „w zawis"

Odblokowanie Mindy'ego
Wpisz to, co poniżej, w Main Menu lub w trakcie gry, gdy włączysz pauzę:
przytrzymaj prawo i wciśnij A, lewo, lewo, góra, prawo, B, A, Start.

Spidey łażący po ścianie
Wpisz to, co poniżej, w Main Menu lub w trakcie gry, gdy włączysz pauzę:
przytrzymaj prawo i wciśnij prawo, A, dół, B, A, Start, dół, A, prawo, dół.

WWF Betrayal (GBA)

Kody do poziomów
THE ROCK:
Parking Lot-1314
Austin Battle-1411
Street Fight-2413
Subway-2214
Undertaker Battle-2412
Titan Towers-3114
HQ-3312
Triple H Battle-4111

THE UNDERTAKER:
Parking Lot-1334
Austin Battle-1431
Street Fight-2413
Subway-2234
Rock Battle-2432
Titan Towers-3134
HQ-3332
Triple H Battle-4131

STONE COLD STEVE AUSTIN:
Parking Lot-1344
Rock Battle-1441
Street Fight-2443
Subway-2244
Undertaker Battle-2442
Titan Towers-3144
HQ-3342
Triple H Battle-4141

TRIPLE H:
Parking Lot-1324
Rock Battle-1421
Street Fight-2423
Subway-2224
Undertaker Battle-2422
Titan Towers-3124
HQ-3322
Austin Battle-4121

911 Fire & Rescue (PC)

Na ekranie głównego menu (Main Menu) naciśnij klawisz [~], by otworzyć konsolę, a następnie wpisz:
cheat notime - usuwa zegar
cheat godmode - God Mode
cheat unlockmissions - dostęp do misji

Army Men Advance (GBA)

Hasła do poziomów:
Poziom 2: HJRDCHMC
Poziom 3: GGRSGJMC
Poziom 4: FSRSMKMC
Poziom 5: DQRNBBMC
Poziom 6: CSRJGCMC
Poziom 7: BQRDMDPC
Poziom 8: TJRDQFPC
Poziom 9: SGRSCQPC
Poziom 10: RJRNLRPC
Poziom 11: QGRNRSPC
Poziom 12: PSRJCTPC
Wybór poziomu. Jako hasło wpisz:
NQRDGTPB

Army Men: Air Attack 2 (PS2)

Odblokowanie wszystkich poziomów
W głównym menu wybierz opcję "**Continue Game**", a następnie "**Password**". Gdy znajdziesz się na ekranie wpisywania hasła, wciśnij **góra, X, O, góra, lewo, kwadrat, O, X**. Wybierz dowolną grę dla pojedynczego gracza lub Cooperative, a będziesz miał do wyboru wszystkie misje.

Kody do poziomów
02 - góra, X, trójkąt, prawo, lewo, kwadrat, O, X
03 - trójkąt, O, dół, lewo, kwadrat, kwadrat, góra, góra
04 - X, prawo, lewo, X, O, kwadrat, kwadrat, trójkąt
05 - dół, dół, O, kwadrat, O, kwadrat, prawo, X
06 - trójkąt, X, góra, lewo, prawo, lewo, O, trójkąt
07 - lewo, kwadrat, prawo, dół, O, X, X, prawo
08 - trójkąt, prawo, kwadrat, kwadrat, O, dół, dół, X
09 - góra, X, kwadrat, lewo, prawo, O, lewo, lewo
10 - trójkąt, góra, O, X, kwadrat, dół, dół, dół
11 - O, O, góra, lewo, prawo, X, trójkąt, kwadrat
12 - prawo, góra, X, prawo, O, kwadrat, trójkąt, O
13 - lewo, lewo, trójkąt, O, X, X, dół, prawo
14 - kwadrat, prawo, O, góra, dół, kwadrat, dół, X
15 - lewo, prawo, O, X, kwadrat, dół, dół, O
16 - trójkąt, O, X, prawo, prawo, O, kwadrat, dół
17 - kwadrat, góra, góra, prawo, lewo, kwadrat, dół, X
18 - O, X, prawo, trójkąt, kwadrat, góra, X, X
19 - dół, prawo, X, kwadrat, prawo, góra, O, O
20 - góra, X, O, góra, lewo, kwadrat, O, X
21 - lewo, O, trójkąt, dół, X, X, X, O
22 - trójkąt, X, dół, lewo, prawo, X, O, kwadrat

Castlevania: O of the Moon (GBA)

Uwaga! Kody działają dopiero po - przynajmniej - jednokrotnym przejściu gry!
Odblokowanie Magician Mode
Na ekranie Data Screen wpisz jako swoje imię:
FIREBALL,
a następną grę zaczniesz od razu ze wszystkimi kartami DSS-ami.

Odblokowanie Shooter Mode
Wpisz jako swoje imię
CROSSBOW
i zacznij nową grę. Pojawi się napis "Shooter", a Nathan będzie miał dużo większą liczbę serc, będzie zadawał większe obrażenia dodatkową bronią oraz używał Homing Dagger.

Odblokowanie Thief Mode
Wpisz jako swoje imię
DAGGER
i zacznij nową grę.

Odblokowanie Fighter Mode
Wpisz jako swoje imię
GRADIUS
i zacznij nową grę. Pojawi się napis "Fighter", a Nathan będzie silniejszy i bardziej odporny na ciosy - za to w grze nie będzie kart.

Championship Manager 2000-2001 (PC)

Najlepszy możliwy zespół (formacja: 4-3-3):
GK - Steve Harper - Newcastle - English
DL - Ricardo Gardner - Bolton - Jamaican*
DR - Jason McAteer - Blackburn - Irish*
DC - Michael Carrick - West Ham Utd - English
DC - Miguel Angel Nadál - Valladolid - Spanish
ML - Bojan Djordjic - Man Utd - Swedish/Turkish
MR - Kennedy Bakircioglu - Halmstad - Swedish/Turkish*
MC - Mutiu Adepoju - Free Transfer - Nigerian
FC - Cherno Samba - Millwall - English
FC - Daniel Nardiello - Man Utd - English
FC - Kenny Miller - Rangers - Scottish*

(*) Możesz mieć problemy z jego zakupem, jeśli masz mały klub.

•Brazylijska drużyna gwiazd
Kliknij swoje imię na 'menubar', idź do Player=>Staff Search, wybierz Filter i wpisz w okienko Champion.
Będziesz miał dostęp do najsławniejszych Brazylijczyków w historii piłki nożnej.

Conquest: Frontier Wars (PC)

W czasie gry naciśnij [Enter] i wpisz: Give the sushi to Sean. (Uwaga! Pamiętaj o dużych literach tam, gdzie mają być!) Potem jeszcze raz [Enter] i wpisz:

A winner is you! - wygrywamy!
I am evil Homer - przegrywamy
spacebridge - dostęp do wszystkich misji
The Master Builders - szybkie budowanie
Your chicks for free - budowle są za friko!
The Ultimate Doom - auć, to bolało! :)
If they could see me now - odsłaniasz mapę
I'll rip out your optics - a teraz przysłaniasz
I can see clearly now - hm, odkrywa to, co ma odkryć :)
I want a raise - surowce (ruda)

Do you smell something? - surowce (gaz)
The courage of the fearless crew - nowi ludzie (załogi)
Some Great Reward - problem z surowcami?

Corporate Machine (PC)

Naciśnij [Tab] i wpisz:
zeropercentinterest - kasa 10 000 000
nomoneydown - 100 000 000
feelthatmojorising - po 10 jednostek każdego surowca
idkfa - jw., ale po 99 jednostek
hit meagain - dostajesz Action Card
upmysleeve - dużo Action Card
impressme - kończysz rozpoczęty projekt

Earthworm Jim (GBA)

Poziom - dół The Tubes:
Włącz pauzę, a następnie wciśnij góra, lewo, dół, A, prawo, A.
Poziom For Pete's Sake:
Włącz pauzę, a następnie wciśnij prawo, lewo, prawo, lewo, A, prawo.
Poziom Level 5:
Włącz pauzę, a następnie wciśnij prawo, lewo, A, B, B, A, lewo, prawo.
Poziom Snot A Problem:
Włącz pauzę, a następnie wciśnij prawo, góra, Select, lewo, prawo, lewo.
Poziom What The Heck:
Włącz pauzę, a następnie wciśnij Select, prawo, B, dół, lewo, B.

Extreme G-3 (PS2)

Nieskończona liczba tarcz i turbo
W głównym menu wciśnij L1+R1, L2+R2, L1+L2, R1+R2.
Uwaga! Kod musi być wpisywany przed każdym wyścigiem, z którego efektów chcesz się cieszyć.
Podwójna stawka za wygrane wyścigi
W głównym menu wciśnij L1, L2, R2, R1, R1+R2, L2+L1.
Nieskończona amunicja
W głównym menu wciśnij L2, R2, L1, R1, L2+R2, L1+R1.
Extreme Lap Challenge
W głównym menu wciśnij L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1+R1, L2+R2.
Wszystkie trasy
W głównym menu wciśnij L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1+R1+L2+R2.
Wygrywasz następny wyścig
W głównym menu wciśnij L1+R1+L2+R2, L2+R2, R1+R2, L1+R1+L2+R2.
Zespół StarCom
Na ekranie wyboru teamu wciśnij L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1.

Fire Pro Wrestling (GBA)

Odblokowanie wszystkich zawodników
Wybierz opcję "**Edit Wrestler**," a następnie "**Name Entry**".

Jako nickname wpisz: **ALL**,
jako first name: **STYLE**,
jako last name: **CLEAR**.
Teraz ustaw Exchange to Off, Middle na Space (kwadrat), naciśnij Start, a następnie B aż do momentu, gdy wrócisz do głównego menu.

GT Advance Championship Racing (GBA)

Odblokowanie Mini-Mode Option
Wygraj, używając Beginner, Middle oraz High Speed Classes w trybie Championship. Odblokuje to dodatkową opcję w głównym menu.
Odblokowanie Beginner's Class, Middle Class oraz Half Of The Cars
Wpisz następujące hasło:
/6Kb /xMi irLM +/22.
Uwaga! Trzeba zachować takie same wielkości liter!
Odblokowanie High Speed Mode, All 1st Place Wins oraz 31 Cars
Wpisz następujące hasło:
2QjD +D1Q 9Fy2 5B0C.
Odblokowanie wszystkiego
Wpisz następujące hasło:
S/PD W1/H L8Q8 >VbB.
Odblokowanie dodatkowych opcji 1
Wciśnij następujące klawisze na Title Screen:
lewo + prawo, i naciśnij prawo, B.
Odblokowanie dodatkowych opcji 2
Wciśnij następujące klawisze na Title Screen:
lewo + prawo, i naciśnij lewo, B.
Obejrzenie Creditsów
Wciśnij następujące klawisze na Title Screen:
lewo + prawo, i naciśnij góra, B.
Odblokowanie wszystkich tras
Wciśnij następujące klawisze na Title Screen lub Start Screen:
Wciśnij lewo, + prawo i naciśnij góra/prawo, B.
Odblokowanie wszystkich samochodów
Wciśnij następujące klawisze na Title Screen lub Start Screen: lewo + prawo i naciśnij góra/lewo, B.
Odblokowanie wszystkich Tune Upów
Wciśnij następujące klawisze na Title Screen lub Start Screen: lewo + prawo i naciśnij dół/prawo, B.

Iridion 3D (GBA)

Odblokowanie wszystkich poziomów
Wpisz następujące hasło na Password Screen:
S3L3CTI0N.
Wciśnij OK i od razu wróć na Password Screen, wpisz drugie hasło:
SH0WT1M#
i zatwierdź je - OK.
Rozpoczęcie przy Bossie
Na Game Options Screen podświetl Start Level. Wybierz dowolny poziom i podświetl opcję Start At Boss, wciśnij Yes, a następnie OK i gotowe.
Kody do poziomu 2
Wpisz dowolny z poniższych kodów (wystarczy jeden!):
N1PBBDG8V
QQPBBYGYV
Q8QBBYQ6V

Kody do poziomu 3
Wpisz dowolny z poniższych kodów (wystarczy jeden!):
XG#BVMVFW
GP4BVD6RW
439BBP6LW
Kody do poziomu 4
Wpisz dowolny z poniższych kodów (wystarczy jeden!):
85DCVLQVC
4GKCVDLZC
Kody do poziomu 2
Wpisz dowolny z poniższych kodów (wystarczy jeden!):
GNWCVBGMD
6PXCBCVBN
Kody do poziomu 2
Wpisz dowolny z poniższych kodów (wystarczy jeden!):
SP2CBBVBJ
N93CVBG8J
Nieskończona liczba żyć
Wpisz następujące hasło na Password Screen:
1NV1S4BL3.
Odblokowanie Gallery Mode
Wpisz następujące hasło na Password Screen:
G4LL3RY.

Madden 2002 (PC)

Odblokowanie Teamów
Idź do menu Settings/Secret Codes i wpisz GOLDENGOD, a otrzymasz dostęp do 200 zespołów.

Mario Kart Advance (GBA)

Szybki start
Na początku wyścigu, gdy zgasną światła startowe, a później gdy pierwsze z nich się zapalą, wciśnij góra, dół, A (i przytrzymaj A).
Odblokowanie Special Cup Circuit
Zdobądź Gold Cup we wszystkich wyścigach.
Odblokowanie tras Super Mario Kart
W trybie GP wygraj z rangą A. Następnie na ekranie wyboru pucharu wciśnij prawo lub lewo.

NHL 2001 (PC)

Supergracze
Przy tworzeniu nowego gracza nazwij go imieniem któregoś z programistów pojawiających się w Creditsach - wszystkie atrybuty postaci będą miały maksymalne wartości!
Pogróżki
Wciśnij klawisz [V] po wygraniu walki, zdobyciu gola albo gdy przeciwny zespół zostanie ukarany.
Kody
Wpisz dowolny z poniższych kodów (uważając na wielkość liter!) na odpowiednim ekranie (format: ekran - kod):
Krwawiący gracze
Credits - Broken tomato
Dwa nieznane:
Credits - Starsrus Credits – Magnet

Drużyna gospodarzy strzeliła właśnie gola
W trakcie gry – HOMEGOAL
Drużyna gości strzeliła właśnie gola
W trakcie gry - AWAYGOAL
Statystyki na maxa i Power Score
Stwórz gracza o imieniu Eric Lindros

Political Tycoon (PC)

Naciśnij [**Enter**] w czasie gry. Pojawi się Cheat menu. Wpisz tam: **redemption** - sąsiednie kraje nie będą takie agresywne.

Primal Prey (PC)

Podczas gry naciśnij [**F2**] i wpisz:
momoney - dodatkowa kasa i nie tylko
dinogod - god mode (w Hunt Screenie)
actor find # - skok do najbliższego z gatunku dinozaura #

Quake 3 Arena (PS2)

Odblokowanie Keeper i Mistress
Jeśli chcesz mieć dostęp do Mistress i Reapera z Dungeon Keeper 2 jako postaci do wyboru, musisz pokonać Vadrigar na Fifth Tier. Odblokuje to poziom "The Keeper" (#5-5), a jeśli go przejdziesz, otrzymasz do wyboru te dwie urocze postacie (pojawią się za Zealem).

Przeskoczenie do następnego poziomu
W trakcie gry naciśnij i przytrzymaj w tym samym czasie R1, R2, L1 i Select, a następnie wciśniuj X, O, trójkąt, X, O, kwadrat, trójkąt - automatycznie zwyciężysz na tym poziomie.

Rayman Advance (GBA)

Nieskończona liczba Continues
Wciśnij następujące klawisze na Continue Screen, by kontynuować bez utraty kredytu:
góra, dół, prawo, lewo, Start.
Wybór poziomu
Włącz pauzę, a następnie wciśnij następujące klawisze:
góra, lewo, prawo, dół, prawo, lewo.
Nieśmiertelność
Włącz pauzę, a następnie wciśnij następujące klawisze:
prawo, góra, prawo, lewo, prawo, prawo.
99 żyć
Włącz pauzę, a następnie wciśnij następujące klawisze:
lewo, prawo, dół, prawo, lewo, prawo.
Wszystkie przedmioty
Włącz pauzę, a następnie wciśnij następujące klawisze:
prawo, góra, lewo, prawo, lewo, lewo.
Wszystkie moce
Włącz pauzę, a następnie wciśnij następujące klawisze:
dół, lewo, prawo, lewo, góra, lewo.

Wypijesz 10 litrów coli?!?

Nawet jeśli nie, to i tak zaoszczędzisz z nami tyle, ile kosztują!!!

Zamawiając roczną prenumeratę Action Plusa zapłacisz tylko 72 PLN.

A to oznacza, że zarobisz 30 PLN i będziesz miał pewność, że nasz magazyn dotrze do Ciebie szybciej, niż pojawi się w kioskach - nieważne gdzie mieszkasz!!!

Wystarczy tylko, że wypełnisz kupon i gotowe!!!

12	**Prenumerata roczna - 12 numerów - cena 72 PLN**
6	**Prenumerata półroczna - 6 numerów - cena 42 PLN**
3	**Prenumerata trzymiesięczna - 3 numery - cena 22,5 PLN**

Dwa ostatnie numery Action Plusa kosztują 6 PLN.

09/2001 wrzesień cena 6,0

Pełna wersja: Pro-Pinball Fantastic Journey
Ring plus: dodatki do Diablo 2 i Baldur's Gate 2
Recenzje: Max Payne, Mech Commander 2, Gran Tourismo 3
Temat numeru: Gameboy Advance

DOSTĘPNE ARCHIWALIA

Action PLUS®

07/2001 lipiec/sierpień cena 6,0

Pełna wersja Vulture - świetnej strzelanki 3D!
Relacja z targów E3 2001. Przedstawienie nominowanych do konsolowej gry targów ECTS 2001.
Diablo II czy Baldur's Gate II - beta testy dodatków.
PS2, Gamecube czy X-box - porównanie możliwości konsol przyszłości.
Final Fantasy: The Spirit Within - wrażenia z prezentacji.
Plus: Newsy, Zapowiedzi, Recenzje, Tipsy, Kąciki

06/2001 czerwiec cena 3,50

Instrukcja: V-Rally
Solucje: Icewind Dale: Heart of Winter, Fallout Tactics: BoS, Gilbert Goodmate, Black & White
Poradniki: Pokemon Silver/ Gold, Serious Sam
Kąciki: FPP, RPG, strategiczny
Tipsy

05/2001 maj cena 3,50

Instrukcja: Dark Vengeance
Solucje: Chicken Run, Stupid Invaders, Settlers IV, Gunman Chronicles, Majesty: The Northen Expansion, Clive Barker's Undying, Legend of Prophet and Assasin
Poradniki: Quake III Team Arena, Pizza Connection 2
Kąciki gier: strategicznych, fabularnych, FPP, Tipsy

04/2001 kwiecień cena 3,50

Instrukcja: Unreal
Newsy & Premiery
Solucje: Age of Empires - Conqueres, Sea Dogs, Arturian Knights, The Ward, Oni, Mechwarrior IV: Vengeance, Homeworld: Cataclysm
Poradniki: Sudden Strike, Colin McRae Rally 2.0
Kąciki: FPP, RPG, Strategii, Tipsy

03/2001 marzec cena 3,50

Instrukcja: Army Men
Solucje: Project IGI, Tomb Raider: Chronicles
Evil Islands, Droga do Eldorado, Giants: Citizen Kabuto, Baldur's Gate II cz. 4
Gospoda: kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS, Tipsy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Action PLUS®

od miesiąca ......grudzień......../2001

☐ 3 numery ....22,50 zł
☐ 6 numerów ....42,00 zł
☐ 12 numerów ....72,00 zł
☐ Zamawiam numery archiwalne: ....

☐ CD TIPSOMANIAK 3 ....25,00 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silvershark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

....
imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie

W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r. w sprawie wykonania niektórych przepisów Ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym:
NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie **FAKTURY VAT.**

pieczęć firmowa

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Silvershark Sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

TROPICO

dla zwycięzców!

Buenos Dias!!!

Ufundowaną przez firmę Play-It fantastyczną wycieczkę na przepiękną wyspę Tropico, prawdziwą perłę wirtualnych Karaibów, wygrali ci oto szaleni desperados:

Tomasz Kompert z Jaworzna
Maciej Modzel z Wrocławia
Paweł Krzemiński z Sosnowca
Tomasz Świderski z Sopotu
Andrzej Andrzejewski z Płocka

Gratulujemy! Viva La Revolucion!

Ministerstwo propagandy przypomina:
Tropico PL już w sklepach
- takiej gorącej gry nie było od dawna!!!



DOSTĘPNE ARCHIWALIA



02/2001 luty
cena 3,50
Instrukcja: Heroes of Might & Magic
Solucje: Sacrifice, No One Lives Forever, Alice
Hitman: Codename 47, Baldur's Gate II cz. 3, Blair Witch Project 3, Larry V, Tony Hawk's Pro Skater II
Poradniki: FIFA 2001
Gospoda - kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS. Tipsy



01/2001 styczeń
cena 3,50
Instrukcja: Total Annihilation
Solucje: Star Trek: Elite Force, Starlancer, Red Alert 2, Escape from Monkey Island, In Cold Blood, Baldur's Gate II cz. 2, Blair Witch Project 2
Poradniki: Sheep
Kącik RPG, Kącik strategii, Premiery, Tipsy



12/2000 grudzień
cena 3,50
Instrukcje: International Rally Championship
Big Race U.S.A.
Solucje: Gift, Rune, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Baldur's Gate II cz.1, Sanity: Aiken's Artifact, Metal Gear Solid, Blair Witch Project Vol. 1
Poradniki: KISS: Psycho Circus, Tipsy



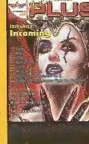
11/2000 listopad
cena 3,50
Instrukcja: MIG Alley
Solucje: Agharta, Dark Reign 2, Deus Ex cz. 2, Hype, Larry 7, Thief 2 cz. 3, Warlords: Battlecry
Hacker: Save Game Show, Tipsy



09/2000 wrzesień
cena 3,50
Instrukcja: Ultimate Race Pro
Solucje: Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control, Thief 2: The Metal Age
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy



06/2000 czerwiec
cena 3,50
Instrukcja: G-Police
Solucje: Soldier of Fortune, Messiah, Aztec, Crystal Key, Nox cz. 2, Crusaders of Might & Magic, Might & Magic VIII
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy



05/2000 maj
cena 3,50
Instrukcja: Incoming
Solucje: Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II
Wild Wild West
Poradniki: Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims
Hacker: Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy



04/2000 kwiecień
cena 3,50
Instrukcja: Plane Crazy
Solucje: Ultima IX - Ascension
Planescape: Torment PL
Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr
Hacker: Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999
stempel
podpis przyjmującego ....
pobrano opłatę
zł ....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający ....
na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999
stempel
podpis przyjmującego ....
pobrano opłatę
zł ....

Akcja PLUS®

Pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający ....
na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999
stempel
podpis przyjmującego ....
pobrano opłatę
zł ....

Akcja PLUS®

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....
słownie złotych ....
wpłacający ....
Dokładny adres ....
na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999
stempel
podpis przyjmującego ....
pobrano opłatę
zł ....




GAME BOY ADVANCE